

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2002年 6月25日

出 願 番 号

Application Number:

特願2002-184445

[ST.10/C]:

[JP2002-184445]

出 願 人

Applicant(s):

ソニー株式会社

2003年 4月 4日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

太田 信一郎



出証番号 出証特2003-3023289

【書類名】 特許願

【整理番号】 0290494408

【提出日】 平成14年 6月25日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G11B 27/00

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社
内

 【氏名】 柏 浩太郎

【特許出願人】

 【識別番号】 000002185

 【氏名又は名称】 ソニー株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100086841

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 脇 篤夫

【代理人】

 【識別番号】 100114122

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 鈴木 伸夫

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 014650

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

 【包括委任状番号】 9710074

 【包括委任状番号】 0007553

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 コンテンツ企画作成方法、コンテンツ企画作成プログラム、プログラム記録媒体、撮像装置、撮像方法、撮像プログラム、コンテンツ作成システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 少なくともコンテンツを構成する複数のシーンによるシーン構成が設定されているテンプレートとして、1つのテンプレートを選択する選択手順と、

上記選択手順で選択したテンプレートに含まれるシーンに対して、既存素材データ又は新規作成データを用いてシーンの内容を設定し、シーン設定データとするシーン内容設定手順と、

上記シーン設定データが上記テンプレート上で設定されたシーン構成で管理されることで構築されるコンテンツ企画データを出力するコンテンツ企画データ出力手順と、

を有することを特徴とするコンテンツ企画作成方法。

【請求項 2】 更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成に沿って、又は各シーンに対応して、オーディオ内容を設定するオーディオ内容設定手順を備えることを特徴とする請求項 1 に記載のコンテンツ企画作成方法。

【請求項 3】 更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成に沿って、又は各シーンに対応して、画像処理内容を設定する画像処理設定手順を備えることを特徴とする請求項 1 に記載のコンテンツ企画作成方法。

【請求項 4】 更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成を変更する構成変更手順を備えることを特徴とする請求項 1 に記載のコンテンツ企画作成方法。

【請求項 5】 上記コンテンツ企画データ出力手順は、上記コンテンツ企画データを再生出力することを特徴とする請求項 1 に記載のコンテンツ企画作成方法。

【請求項 6】 上記コンテンツ企画データ出力手順は、上記コンテンツ企画

データを、記録媒体に記録させることを特徴とする請求項 1 に記載のコンテンツ企画作成方法。

【請求項 7】 上記コンテンツ企画データ出力手順は、上記コンテンツ企画データを、送信出力することを特徴とする請求項 1 に記載のコンテンツ企画作成方法。

【請求項 8】 少なくともコンテンツを構成する複数のシーンによるシーン構成が設定されているテンプレートとして、1 つのテンプレートを選択する選択手順と、

上記選択手順で選択したテンプレートに含まれるシーンに対して、既存素材データ又は新規作成データを用いてシーンの内容を設定し、シーン設定データとするシーン内容設定手順と、

上記シーン設定データが上記テンプレート上で設定されたシーン構成で管理されることで構築されるコンテンツ企画データを出力するコンテンツ企画データ出力手順と、

を情報処理装置に実行させるコンテンツ企画作成プログラム。

【請求項 9】 更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成に沿って、又は各シーンに対応して、オーディオ内容を設定するオーディオ内容設定手順を実行させる請求項 8 に記載のコンテンツ企画作成プログラム。

【請求項 1 0】 更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成に沿って、又は各シーンに対応して、画像処理内容を設定する画像処理設定手順を実行させる請求項 8 に記載のコンテンツ企画作成プログラム。

【請求項 1 1】 更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成を変更する構成変更手順を実行させる請求項 8 に記載のコンテンツ企画作成プログラム。

【請求項 1 2】 上記コンテンツ企画データ出力手順では、上記コンテンツ企画データを再生出力させる請求項 8 に記載のコンテンツ企画作成プログラム。

【請求項 1 3】 上記コンテンツ企画データ出力手順では、上記コンテンツ企画データを、記録媒体に記録させる請求項 8 に記載のコンテンツ企画作成プログラム。

【請求項 1 4】 上記コンテンツ企画データ出力手順では、上記コンテンツ企画データを、送信出力させる請求項 8 に記載のコンテンツ企画作成プログラム。

【請求項 1 5】 少なくともコンテンツを構成する複数のシーンによるシーン構成が設定されているテンプレートとして、1 つのテンプレートを選択する選択手順と、

上記選択手順で選択したテンプレートに含まれるシーンに対して、既存素材データ又は新規作成データを用いてシーンの内容を設定し、シーン設定データとするシーン内容設定手順と、

上記シーン設定データが上記テンプレート上で設定されたシーン構成で管理されることで構築されるコンテンツ企画データを出力するコンテンツ企画データ出力手順と、

を情報処理装置に実行させるコンテンツ企画作成プログラムを記録したプログラム記録媒体。

【請求項 1 6】 上記コンテンツ企画作成プログラムは、更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成に沿って、又は各シーンに対応して、オーディオ内容を設定するオーディオ内容設定手順を実行させる請求項 1 5 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 1 7】 上記コンテンツ企画作成プログラムは、更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成に沿って、又は各シーンに対応して、画像処理内容を設定する画像処理設定手順を実行させる請求項 1 5 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 1 8】 上記コンテンツ企画作成プログラムは、更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成を変更する構成変更手順を実行させる請求項 1 5 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 1 9】 上記コンテンツ企画作成プログラムは、上記コンテンツ企画データ出力手順において、上記コンテンツ企画データを再生出力させる請求項 1 5 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 2 0】 上記コンテンツ企画作成プログラムは、上記コンテンツ企

画データ出力手順において、上記コンテンツ企画データを、記録媒体に記録させる請求項 1 5 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 2 1】 上記コンテンツ企画作成プログラムは、上記コンテンツ企画データ出力手順において、上記コンテンツ企画データを、送信出力させる請求項 1 5 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 2 2】 撮像を行って撮像映像信号を得る撮像手段と、
 上記撮像映像信号を処理する処理手段と、
 コンテンツを構成する複数のシーンのシーン構成において、各シーンのシーン設定データが含まれているコンテンツ企画データを取得する取得手段と、
 上記コンテンツ企画データの内容を所定の表示装置部で表示させる表示制御手段と、
 上記コンテンツ企画データにおけるシーンの選択、上記撮像手段による撮像、及び上記処理手段による上記撮像映像信号の処理を制御する撮像制御手段と、
 を備えることを特徴とする撮像装置。

【請求項 2 3】 上記処理手段は、上記撮像映像信号を記録媒体に記録する記録処理を行うとともに、

上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像され、上記処理手段によって上記記録媒体に記録された撮像映像信号を、上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てるように上記コンテンツ企画データの管理情報を更新する管理情報更新手段を、さらに備えることを特徴とする請求項 2 2 に記載の撮像装置。

【請求項 2 4】 通信手段をさらに備えるとともに、
 上記処理手段は、上記撮像映像信号を上記通信手段から送信出力する送信処理を行ない、

上記撮像制御手段は、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像された上記撮像映像信号が、上記処理手段によって上記通信手段から送信出力される際に、選択されたシーンの情報を送信出力させることを特徴とする請求項 2 2 に記載の撮像装置。

【請求項 2 5】 上記取得手段は、上記処理手段に装着される上記記録媒体

に記録されているコンテンツ企画データを取得することを特徴とする請求項 2 3 に記載の撮像装置。

【請求項 2 6】 上記取得手段は、上記処理手段に装着される上記記録媒体とは別の記録媒体に記録されているコンテンツ企画データを取得することを特徴とする請求項 2 3 に記載の撮像装置。

【請求項 2 7】 通信手段を備え、
上記取得手段は、上記通信手段によって受信されるコンテンツ企画データを取得することを特徴とする請求項 2 2 に記載の撮像装置。

【請求項 2 8】 上記表示制御手段は、上記コンテンツ企画データの内容として、選択されたシーンに対応するシーン設定データを上記表示装置部に表示させることを特徴とする請求項 2 2 に記載の撮像装置。

【請求項 2 9】 上記表示制御手段は、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像が行われる際に、選択されたシーンに対応するシーン設定データと、上記撮像手段による撮像映像信号とを、上記表示装置部に表示させることを特徴とする請求項 2 2 に記載の撮像装置。

【請求項 3 0】 上記表示制御手段は、上記管理情報更新手段によって上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てられた撮像映像信号を含んで、上記コンテンツ企画データに基づいた映像を、上記表示装置部に表示させることを特徴とする請求項 2 3 に記載の撮像装置。

【請求項 3 1】 上記撮像制御手段は、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態での、上記撮像手段による撮像及び上記処理手段による上記記録媒体への撮像映像信号の記録の実行時間を、上記コンテンツ企画データに含まれるシーン時間情報に基づいて設定することを特徴とする請求項 2 3 に記載の撮像装置。

【請求項 3 2】 上記撮像制御手段は、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態での、上記撮像手段による撮像及び上記処理手段による上記通信手段からの撮像映像信号の送信出力の実行時間を、上記コンテンツ企画データに含まれるシーン時間情報に基づいて設定することを特徴とする請求

項 2 4 に記載の撮像装置。

【請求項 3 3】 上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像され、上記処理手段によって上記記録媒体に記録された撮像映像信号に対する編集を行う編集手段を、

更に備えることを特徴とする請求項 2 3 に記載の撮像装置。

【請求項 3 4】 コンテンツを構成する複数のシーンのシーン構成において、各シーンのシーン設定データが含まれているコンテンツ企画データを取得し、上記コンテンツ企画データの内容を表示し、

上記コンテンツ企画データにおける或るシーンを選択した上で撮像を行って、撮像映像信号を処理することを特徴とする撮像方法。

【請求項 3 5】 上記撮像映像信号の処理は、上記撮像映像信号を記録媒体に記録する記録処理であり、

上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像及び上記記録媒体への記録が行われた撮像映像信号を、上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てるように上記コンテンツ企画データの管理情報を更新することを特徴とする請求項 3 4 に記載の撮像方法。

【請求項 3 6】 上記撮像映像信号の処理は、上記撮像映像信号を送信出力する送信処理であり、

上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像された上記撮像映像信号が送信出力される際に、選択されたシーンの情報を送信出力することを特徴とする請求項 3 4 に記載の撮像方法。

【請求項 3 7】 上記コンテンツ企画データは、上記撮像映像信号を記録する上記記録媒体に記録されており、上記記録媒体から上記コンテンツ企画データを取得することを特徴とする請求項 3 5 に記載の撮像方法。

【請求項 3 8】 上記コンテンツ企画データは、上記撮像映像信号を記録する上記記録媒体とは別の記録媒体に記録されており、上記別の記録媒体から上記コンテンツ企画データを取得することを特徴とする請求項 3 5 に記載の撮像方法。

【請求項 3 9】 上記コンテンツ企画データは、データ通信動作において受

信されることで取得することを特徴とする請求項 3 4 に記載の撮像方法。

【請求項 4 0】 上記コンテンツ企画データの内容を表示する際には、選択されたシーンに対応するシーン設定データを表示させることを特徴とする請求項 3 4 に記載の撮像方法。

【請求項 4 1】 上記コンテンツ企画データにおける或るシーンを選択した上で撮像が行われる際に、選択されたシーンに対応するシーン設定データと、上記撮像による撮像映像信号とを、表示させることを特徴とする請求項 3 4 に記載の撮像方法。

【請求項 4 2】 上記管理情報の更新によって上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てられた撮像映像信号を含んで、上記コンテンツ企画データに基づいた映像を表示させることを特徴とする請求項 3 5 に記載の撮像方法。

【請求項 4 3】 上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態での、上記撮像及び上記記録媒体への撮像映像信号の記録の実行時間を、上記コンテンツ企画データに含まれるシーン時間情報に基づいて設定することを特徴とする請求項 3 5 に記載の撮像方法。

【請求項 4 4】 上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態での、上記撮像及び上記送信出力の実行時間を、上記コンテンツ企画データに含まれるシーン時間情報に基づいて設定することを特徴とする請求項 3 6 に記載の撮像方法。

【請求項 4 5】 上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で撮像され上記記録媒体に記録された撮像映像信号に対しての編集が可能とされることを特徴とする請求項 3 5 に記載の撮像方法。

【請求項 4 6】 コンテンツを構成する複数のシーンのシーン構成において、各シーンのシーン設定データが含まれているコンテンツ企画データを取得し、上記コンテンツ企画データの内容を表示し、

上記コンテンツ企画データにおける或るシーンを選択した上で撮像を行って、撮像映像信号を処理することを撮像装置に実行させる撮像プログラム。

【請求項 4 7】 上記撮像映像信号の処理は、上記撮像映像信号を記録媒体に記録する記録処理であり、

上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像及び上記記録媒体への記録が行われた撮像映像信号を、上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てるように上記コンテンツ企画データの管理情報を更新する処理を実行させる請求項 4 6 に記載の撮像プログラム。

【請求項 4 8】 上記撮像映像信号の処理は、上記撮像映像信号を送信出力する送信処理であり、

上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像された上記撮像映像信号が送信出力される際に、選択されたシーンの情報を送信出力する処理を実行させる請求項 4 6 に記載の撮像プログラム。

【請求項 4 9】 上記コンテンツ企画データは、上記撮像映像信号を記録する上記記録媒体に記録されており、上記記録媒体から上記コンテンツ企画データを取得する処理を実行させる請求項 4 7 に記載の撮像プログラム。

【請求項 5 0】 上記コンテンツ企画データは、上記撮像映像信号を記録する上記記録媒体とは別の記録媒体に記録されており、上記別の記録媒体から上記コンテンツ企画データを取得する処理を実行させる請求項 4 7 に記載の撮像プログラム。

【請求項 5 1】 上記コンテンツ企画データは、データ通信動作において受信されることで取得する処理を実行させる請求項 4 6 に記載の撮像プログラム。

【請求項 5 2】 上記コンテンツ企画データの内容を表示する際には、選択されたシーンに対応するシーン設定データを表示させる請求項 4 6 に記載の撮像プログラム。

【請求項 5 3】 上記コンテンツ企画データにおける或るシーンを選択した上で撮像が行われる際に、選択されたシーンに対応するシーン設定データと、上記撮像による撮像映像信号とを、表示させる請求項 4 6 に記載の撮像プログラム。

【請求項 5 4】 上記管理情報の更新によって上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てられた撮像映像信号を含んで、上記コンテンツ企画データに基づいた映像を表示させる請求項 4 7 に記載の撮像プログラム。

【請求項 5 5】 上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択され

た状態での、上記撮像及び上記記録媒体への撮像映像信号の記録の実行時間を、上記コンテンツ企画データに含まれるシーン時間情報に基づいて設定する処理を実行させる請求項 4 7 に記載の撮像プログラム。

【請求項 5 6】 上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態での、上記撮像及び上記送信出力の実行時間を、上記コンテンツ企画データに含まれるシーン時間情報に基づいて設定する処理を実行させる請求項 4 8 に記載の撮像プログラム。

【請求項 5 7】 上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で撮像され上記記録媒体に記録された撮像映像信号に対しての編集を実行させる請求項 4 7 に記載の撮像プログラム。

【請求項 5 8】 コンテンツを構成する複数のシーンのシーン構成において、各シーンのシーン設定データが含まれているコンテンツ企画データを取得し、上記コンテンツ企画データの内容を表示し、

上記コンテンツ企画データにおける或るシーンを選択した上で撮像を行って、撮像映像信号を処理することを撮像装置に実行させる撮像プログラムを記録したプログラム記録媒体。。

【請求項 5 9】 上記撮像映像信号の処理は、上記撮像映像信号を記録媒体に記録する記録処理であり、

上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像及び上記記録媒体への記録が行われた撮像映像信号を、上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てるように上記コンテンツ企画データの管理情報を更新する処理を実行させる撮像プログラムを記録した請求項 5 8 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 6 0】 上記撮像映像信号の処理は、上記撮像映像信号を送信出力する送信処理であり、

上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像された上記撮像映像信号が送信出力される際に、選択されたシーンの情報を送信出力する処理を実行させる撮像プログラムを記録した請求項 5 8 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 6 1】 上記コンテンツ企画データは、上記撮像映像信号を記録する上記記録媒体に記録されており、上記撮像プログラムは、上記記録媒体から上記コンテンツ企画データを取得する処理を実行させる請求項 5 9 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 6 2】 上記コンテンツ企画データは、上記撮像映像信号を記録する上記記録媒体とは別の記録媒体に記録されており、上記撮像プログラムは、上記別の記録媒体から上記コンテンツ企画データを取得する処理を実行させる請求項 5 9 に記載のプログラム。

【請求項 6 3】 上記撮像プログラムは、上記コンテンツ企画データを、データ通信動作において受信することで取得する処理を実行させる請求項 5 8 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 6 4】 上記撮像プログラムは、上記コンテンツ企画データの内容を表示する際には、選択されたシーンに対応するシーン設定データを表示させる請求項 5 8 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 6 5】 上記撮像プログラムは、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンを選択した上で撮像が行われる際に、選択されたシーンに対応するシーン設定データと、上記撮像による撮像映像信号とを、表示させる請求項 5 8 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 6 6】 上記撮像プログラムは、上記管理情報の更新によって上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てられた撮像映像信号を含んで、上記コンテンツ企画データに基づいた映像を表示させる請求項 5 9 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 6 7】 上記撮像プログラムは、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態での、上記撮像及び上記記録媒体への撮像映像信号の記録の実行時間を、上記コンテンツ企画データに含まれるシーン時間情報に基づいて設定する処理を実行させる請求項 5 9 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 6 8】 上記撮像プログラムは、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態での、上記撮像及び上記送信出力の実行時間を、上記コンテンツ企画データに含まれるシーン時間情報に基づいて設定する処理を

実行させる請求項 6 0 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 6 9】 上記撮像プログラムは、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で撮像され上記記録媒体に記録された撮像映像信号に対しての編集を実行させる請求項 5 9 に記載のプログラム記録媒体。

【請求項 7 0】 少なくともコンテンツを構成する複数のシーンによるシーン構成が設定されているテンプレート、及び素材データを格納する格納手段と、
上記格納手段に格納されたテンプレートを選択する選択手段と、

上記選択手段で選択したテンプレートに含まれるシーンに対して、上記格納手段から得た上記素材データ又は新規作成データを用いてシーンの内容を設定し、シーン設定データとするシーン内容設定手段と、

上記シーン設定データが上記テンプレート上で設定されたシーン構成で管理されることで構築されるコンテンツ企画データを出力するコンテンツ企画データ出力手段と、

撮像を行って撮像映像信号を得る撮像手段と、

上記撮像映像信号を処理する処理手段と、

上記コンテンツ企画データ出力手段によって出力されたコンテンツ企画データを取得する取得手段と、

上記コンテンツ企画データの内容を所定の表示装置部で表示させる表示制御手段と、

上記コンテンツ企画データにおけるシーンの選択、上記撮像手段による撮像、及び上記処理手段による上記撮像映像信号の処理を制御する撮像制御手段と、

を備えることを特徴とするコンテンツ作成システム。

【請求項 7 1】 上記処理手段は、上記撮像映像信号を記録媒体に記録する記録処理を行うとともに、

上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像され、上記処理手段によって上記記録媒体に記録された撮像映像信号を、上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てるように上記コンテンツ企画データの管理情報を更新する管理情報更新手段を、さらに備えることを特徴とする請求項 7 0 に記載のコンテンツ作成システム。

【請求項 7 2】 通信手段をさらに備えるとともに、

上記処理手段は、上記撮像映像信号を上記通信手段から送信出力する送信処理を行ない、

上記撮像制御手段は、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像された上記撮像映像信号が、上記処理手段によって上記通信手段から送信出力される際に、選択されたシーンの情報を送信出力させることを特徴とする請求項 7 0 に記載のコンテンツ作成システム。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

本発明は、情報処理装置等で実行するコンテンツ企画作成方法と、そのコンテンツ企画作成方法を実現するコンテンツ企画作成プログラム、そのコンテンツ企画作成プログラムを記録したプログラム記録媒体に関する。

また本発明は、撮像装置と、撮像方法と、撮像プログラムと、その撮像プログラムを記録したプログラム記録媒体に関する。

さらに本発明は、例えば情報処理装置と撮像装置などで構成できるコンテンツ作成システムに関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

例えば携帯用ビデオカメラなどとして撮像装置が普及しており、業務用や一般家庭用途などに用いられている。

【 0 0 0 3 】

【発明が解決しようとする課題】

ビデオカメラ及び再生装置などの映像機器の普及に伴って、一般ユーザーが映像コンテンツにふれる機会が増えており、一般ユーザーが、趣味などで映像コンテンツを製作することも多くなっている。さらに企業、商店、自治体、学校等の教育機関などが、その業務において映像コンテンツを利用することも増えている。

例えば商品の宣伝／プロモーションビデオ、地域紹介ビデオ、教育用ビデオと

したり、各種プレゼンテーションとして、映像コンテンツを利用するという状況がある。

なお、本明細書では「コンテンツ」又は「映像コンテンツ」とは、例えば上記の宣伝／プロモーションビデオ等や映画、コマーシャルフィルム、テレビ番組などのように、1つの完結した映像タイトルとして形成されるものをいう。

【 0 0 0 4 】

しかしながら、映像コンテンツ製作者などの専門家以外にとっては、例えば数分程度の簡単な内容のものでさえ、コンテンツ製作は困難である。

図 2 2 にコンテンツ製作手順を示す。

コンテンツ製作手順は、図示するように大きく分けて、コンテンツ企画、シーン撮像、編集の3段階の手順を踏む。

まず、コンテンツ企画の段階では、製作しようとするコンテンツの企画書を作成する。即ち、1つのコンテンツとして形成される各シーンの構成、撮像場所、日時等の予定、シーンの内容、各シーンの撮像手順などを計画するものとなる。

特に各シーンの構成としては、各シーンのシーケンス、シーン時間、撮像内容、撮像手法などを決めなければならないが、これには完成させるコンテンツのイメージを考慮して、高度な技能やセンスが要求される。

また、各シーンの内容を、絵コンテなどとして製作する必要がある。

【 0 0 0 5 】

シーン構成割や絵コンテなどを含めて企画が完成したら、次にシーンの撮像に移る。撮像は企画書に書かれた内容や手順に従って、現場で撮像を行う。

必要なシーンの撮像が完了したら、撮像した映像の編集を行う。即ち撮像シーンとしての映像の切り貼り、ワイプやフェードなどの特殊効果、BGMやナレーションの挿入などを行う。もちろん、この編集作業も、高度な技能、編集機器の知識、及び映像センスが要求されることはいうまでもない。

そして必要な編集を完了して、1本の映像コンテンツが完成する。

【 0 0 0 6 】

このコンテンツ製作手順により、例えば上記のような業務用途としても通用するレベルの映像コンテンツが製作できるものであるが、このようなコンテンツ製

作は専門家以外には非常に困難なものであるとともに多大な時間を要してしまう。

例えば自治体や商店、企業などが手軽にコンテンツを製作して業務に利用したい場合などは、上記のようなコンテンツ製作はなじまない。

例を挙げれば、商店街組合で商店街の紹介ビデオを製作したい場合、旅行代理店が各旅行先毎の販促ビデオを製作したい場合、不動産業者がマンション紹介ビデオを製作したい場合・・・などにおいては、映像コンテンツ製作の専門業者に依頼せずに、その自社スタッフ等で映像コンテンツが製作できることが最適である。しかしながら、映像製作に関していわゆる素人のスタッフでは、満足のいく映像コンテンツ製作は難しい。上記図 2 2 の手順を踏んだとしても、その各手順の実行自体が困難ともなる。例えば最終的なコンテンツをイメージしながらコンテンツ企画を行うことや、或いは撮像後に効果的な編集を行うことなどは簡単ではない。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

そこで本発明は、専門知識や技能を有する熟練者でなくても簡易且つ能率的に映像コンテンツを製作できるようにすることを目的とする。

【 0 0 0 8 】

本発明のコンテンツ企画作成方法は、少なくともコンテンツを構成する複数のシーンによるシーン構成が設定されているテンプレートとして、1つのテンプレートを選択する選択手順と、上記選択手順で選択したテンプレートに含まれるシーンに対して、既存素材データ又は新規作成データを用いてシーンの内容を設定し、シーン設定データとするシーン内容設定手順と、上記シーン設定データが上記テンプレート上で設定されたシーン構成で管理されることで構築されるコンテンツ企画データを出力するコンテンツ企画データ出力手順とを有する。

また更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成に沿って、又は各シーンに対応して、オーディオ内容を設定するオーディオ内容設定手順を備える。

また更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成に沿って、又は各シーンに対応して、画像処理内容を設定する画像処理設定手順を備える。

また更に、上記テンプレート上で設定されたシーン構成を変更する構成変更手順を備える。

また上記コンテンツ企画データ出力手順は、上記コンテンツ企画データを再生出力する。

また上記コンテンツ企画データ出力手順は、上記コンテンツ企画データを、記録媒体に記録させる。

また上記コンテンツ企画データ出力手順は、上記コンテンツ企画データを、送信出力する。

【 0 0 0 9 】

本発明のコンテンツ企画作成プログラムは、情報処理装置に、上記コンテンツ企画作成方法を実行させるプログラムであり、本発明のプログラム記録媒体は、そのコンテンツ企画作成プログラムを記録した記録媒体である。

【 0 0 1 0 】

本発明の撮像装置は、撮像を行って撮像映像信号を得る撮像手段と、上記撮像映像信号を処理する処理手段と、コンテンツを構成する複数のシーンのシーン構成において、各シーンのシーン設定データが含まれているコンテンツ企画データを取得する取得手段と、上記コンテンツ企画データの内容を所定の表示装置部で表示させる表示制御手段と、上記コンテンツ企画データにおけるシーンの選択、上記撮像手段による撮像、及び上記処理手段による上記撮像映像信号の処理を制御する撮像制御手段とを備える。

また、上記処理手段は、上記撮像映像信号を記録媒体に記録する記録処理を行うものとされるときともに、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像され、上記処理手段によって上記記録媒体に記録された撮像映像信号を、上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てるように上記コンテンツ企画データの管理情報を更新する管理情報更新手段を、さらに備える。

また通信手段をさらに備えるときともに、上記処理手段は、上記撮像映像信号を上記通信手段から送信出力する送信処理を行なうものとされ、上記撮像制御手段は、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮

像手段により撮像された上記撮像映像信号が、上記処理手段によって上記通信手段から送信出力される際に、選択されたシーンの情報を送信出力させる。

また、上記取得手段は、上記処理手段に装着される上記記録媒体に記録されているコンテンツ企画データを取得する。

又は、上記取得手段は、上記処理手段に装着される上記記録媒体とは別の記録媒体に記録されているコンテンツ企画データを取得する。

又は、通信手段を備え、上記取得手段は、上記通信手段によって受信されるコンテンツ企画データを取得する。

また、上記表示制御手段は、上記コンテンツ企画データの内容として、選択されたシーンに対応するシーン設定データを上記表示装置部に表示させる。

また、上記表示制御手段は、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像が行われる際に、選択されたシーンに対応するシーン設定データと、上記撮像手段による撮像映像信号とを、上記表示装置部に表示させる。

また、上記表示制御手段は、上記管理情報更新手段によって上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てられた撮像映像信号を含んで、上記コンテンツ企画データに基づいた映像を、上記表示装置部に表示させる。

また、上記撮像制御手段は、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態での、上記撮像手段により撮像及び上記処理手段による上記記録媒体への撮像映像信号の記録（又は送信出力）の実行時間を、上記コンテンツ企画データに含まれるシーン時間情報に基づいて設定する。

また、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像され、上記処理手段によって上記記録媒体に記録された撮像映像信号に対する編集を行う編集手段を更に備える。

【 0 0 1 1 】

本発明の撮像方法は、コンテンツを構成する複数のシーンのシーン構成において、各シーンのシーン設定データが含まれているコンテンツ企画データを取得し、上記コンテンツ企画データの内容を表示し、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンを選択した上で撮像を行って、撮像映像信号を処理する。

また、上記撮像映像信号の処理は、上記撮像映像信号を記録媒体に記録する記録処理であり、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像及び上記記録媒体への記録が行われた撮像映像信号を、上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てるように上記コンテンツ企画データの管理情報を更新する。

また、上記撮像映像信号の処理は、上記撮像映像信号を送信出力する送信処理であり、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像された上記撮像映像信号が送信出力される際に、選択されたシーンの情報を送信出力する。

また、上記コンテンツ企画データは、上記撮像映像信号を記録する上記記録媒体に記録されており、上記記録媒体から上記コンテンツ企画データを取得する。

又は、上記コンテンツ企画データは、上記撮像映像信号を記録する上記記録媒体とは別の記録媒体に記録されており、上記別の記録媒体から上記コンテンツ企画データを取得する。

又は、上記コンテンツ企画データは、データ通信動作において受信されることで取得する。

また、上記コンテンツ企画データの内容を表示する際には、選択されたシーンに対応するシーン設定データを表示させる。

また、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンを選択した上で撮像が行われる際に、選択されたシーンに対応するシーン設定データと、上記撮像による撮像映像信号とを表示させる。

また、上記管理情報の更新によって上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てられた撮像映像信号を含んで、上記コンテンツ企画データに基づいた映像を表示させる。

また、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態での、上記撮像及び上記記録媒体への撮像映像信号の記録（又は送信出力）の実行時間を、上記コンテンツ企画データに含まれるシーン時間情報に基づいて設定する。

また、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で撮像され上記記録媒体に記録された撮像映像信号に対しての編集が可能とされる。

【 0 0 1 2 】

本発明の撮像プログラムは、上記撮像装置、撮像方法を実現するためのプログラムであり、本発明のプログラム記録媒体は、その撮像プログラムを記録した記録媒体である。

【 0 0 1 3 】

本発明のコンテンツ作成システムは、少なくともコンテンツを構成する複数のシーンによるシーン構成が設定されているテンプレート、及び素材データを格納する格納手段と、上記格納手段に格納されたテンプレートを選択する選択手段と、上記選択手段で選択したテンプレートに含まれるシーンに対して、上記格納手段から得た上記素材データ又は新規作成データを用いてシーンの内容を設定し、シーン設定データとするシーン内容設定手段と、上記シーン設定データが上記テンプレート上で設定されたシーン構成で管理されることで構築されるコンテンツ企画データを出力するコンテンツ企画データ出力手段と、撮像を行って撮像映像信号を得る撮像手段と、上記撮像映像信号を処理する処理手段と、上記コンテンツ企画データ出力手段によって出力されたコンテンツ企画データを取得する取得手段と、上記コンテンツ企画データの内容を所定の表示装置部で表示させる表示制御手段と、上記コンテンツ企画データにおけるシーンの選択、上記撮像手段による撮像、及び上記処理手段による上記撮像映像信号の処理を制御する撮像制御手段とを備える。

また、上記処理手段は、上記撮像映像信号を記録媒体に記録する記録処理を行うとともに、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像され、上記処理手段によって上記記録媒体に記録された撮像映像信号を、上記コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てるように上記コンテンツ企画データの管理情報を更新する管理情報更新手段を、さらに備える。

また、通信手段をさらに備えるとともに、上記処理手段は、上記撮像映像信号を上記通信手段から送信出力する送信処理を行ない、上記撮像制御手段は、上記コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で、上記撮像手段により撮像された上記撮像映像信号が、上記処理手段によって上記通信手段から送

信出力される際に、選択されたシーンの情報を送信出力させる。

【 0 0 1 4 】

以上の本発明によれば、コンテンツ企画データを、シーン構成が設定されたテンプレートに基づいて作成する。この場合、テンプレートにシーン構成として構成割や内容が或る程度ガイド的に設定されていることで、熟練者でなくても或る程度の水準のコンテンツ企画を行うことができる。

また、撮像装置においては、コンテンツ企画データに基づいて撮像を行うとともに、撮像映像信号をコンテンツ企画データのシーンに割り当てていくことで、コンテンツ企画データに基づいて容易にコンテンツを完成させることができる。

【 0 0 1 5 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を説明する。実施の形態では、例えばパーソナルコンピュータ等の情報処理装置を用いてコンテンツ企画データを作成するための構成及び動作、及びコンテンツ企画データに基づいて撮像装置（ビデオカメラ）において撮像を行い、コンテンツを完成させるための構成及び動作を説明していく。

説明は以下に示す順序で行う。

1. コンテンツ製作手順
2. コンテンツ企画
 - 2-1 装置構成
 - 2-2 テンプレート及び素材データベース
 - 2-3 コンテンツ企画手順
 - 2-4 ディスクへの記録
3. シーン撮像
 - 3-1 ビデオカメラの構成
 - 3-2 シーン撮像手順
4. 変形例

【 0 0 1 6 】

1. コンテンツ製作手順

まず図 1 により本実施の形態におけるコンテンツ製作手順を概略的に説明する。

本例のコンテンツ製作手順は、基本的には図 1 に示すコンテンツ企画（S 1）、及びシーン撮像（S 2）のみで完了する。即ちコンテンツ完成（S 4）となる。

そして必要に応じて、或いは制作者の意志に基づいては、微修正（S 3）が行われることもある。また撮像したシーン等を素材データベースに蓄積することも可能である（S 5）。

【 0 0 1 7 】

コンテンツ企画（S 1）では、企画作業者が例えばパーソナルコンピュータなどの情報処理装置をコンテンツ企画作成装置として使用してコンテンツ企画を行う。パーソナルコンピュータにおいてコンテンツ企画作成プログラムを起動することで、パーソナルコンピュータをコンテンツ企画作成装置として使用できる。

そしてコンテンツ企画作成装置においては、映像コンテンツとしてのシーン構成や時間割、シーン内容などが或る程度ガイド的に設定されたテンプレートが用意されており、作業者はテンプレートを使用して任意の内容を入力したり選択することで、コンテンツ企画を進めていく。テンプレートの例については後述するが、シーン毎に設定画面が用意される。例えば 5 つのシーンで構成されるコンテンツのテンプレートの場合、各シーンについて、撮像すべき内容や時間割などを設定できる。

【 0 0 1 8 】

シーン内容やシーンの撮像方法の指示などについては、作業者が意図するコンテンツ内容に従って、テンプレートに対して入力していくわけであるが、その際にはテンプレート上にテキストデータや簡易図形データを入力したり、コンピュータグラフィックにより作成した映像データをリンクさせたり、或いは素材デー

データベース（S5）に保存されている静止画や動画の中から意図するイメージに合う静止画や動画、或いは定番カットなどを選択してリンクさせることなどが可能である。定番カットとは、例えば同一シリーズのコンテンツでのオープニング映像などのように、或る程度汎用的に使用できる映像内容である。

【0019】

また、テンプレート上での時系列にそってBGMやナレーションなどのオーディオ設定、或いはシーン内やシーンの切替部分での映像エフェクトなどの設定も可能とされる。

【0020】

テンプレート上で各シーンについて設定が完了することで、そのテンプレート、即ち今回の企画に沿って編集されたテンプレートは、それ自体がコンテンツ企画データとなる。

このコンテンツ企画データは、従来の手法でいうコンテンツ企画段階において作成する企画書や絵コンテなどに相当するものとなる。

ただし、コンテンツ企画データは、もともとシーン構成が設定されたテンプレートを用いているものであり、コンテンツ企画データを再生させることで、完成後のコンテンツのイメージを事前確認できるものとなる。もちろん企画作業中も何度も再生確認しながら、各シーンの内容を煮詰めていくと行ったこともできる。

【0021】

このようにコンテンツ企画データの作成は、或る程度のシーン構成が予め設定されたテンプレートに沿って、そのテンプレートを編集していけばよいことや、編集したテンプレートを再生して完成後のイメージを確認できることなどから、非熟練者にとっても容易に企画作成ができるものとされる。

【0022】

作成されたコンテンツ企画データは、例えばディスク90に保存される。このディスク90はシーン撮像（S2）を行うビデオカメラ1において記録再生されるディスクである。

従ってビデオカメラ1においてはコンテンツ企画データを再生して例えば液晶

表示画面などに表示させることができ、撮像者がコンテンツ企画データとしての各シーンの内容、撮像手法などを確認できる。そしてそのコンテンツ企画データの内容に沿って必要な撮像を実行していく。つまり、従来、企画書や絵コンテを確認しながら行っていた撮像が、コンテンツ企画データによる映像等を確認しながらの撮像に変わる。

【 0 0 2 3 】

ビデオカメラ 1 において撮像したシーンの映像は、ディスク 9 0 に記録される。そのシーン映像データは、ディスク 9 0 において、コンテンツ企画データ上のシーン構成に割り当てられて管理される。つまりコンテンツ企画データにおけるシーン内容の設定データの部分が、実際に撮像したシーン映像に取り替えられるように管理される。これによって、コンテンツ企画データを再生すると、シーン撮像を行ったシーンに関しては実際の撮像データが再生される。

即ち、必要なシーン撮像を完了し、各撮像映像データがコンテンツ企画データにリンクされた段階で、コンテンツ企画データは、それ自体が完成品のコンテンツデータとなる。

【 0 0 2 4 】

このように、基本的には、コンテンツ企画（S 1）でコンテンツ企画データを生成し、シーン撮像（S 2）でコンテンツ企画データに基づいてビデオカメラ 1 による撮像を行うことのみで、1 つのコンテンツが完成する。

場合によっては、オーディオ設定や画像エフェクト、或いはシーン構成の追加／削除／入れ換えなどの微修正（S 3）を行うこともできる。

【 0 0 2 5 】

またさらに、撮像した映像データ、修正した映像データ等を、その後のコンテンツ企画に使用する素材データとして、素材データベースに格納しておくこともできる（S 5）。

もちろん素材データベースに格納されている素材データは、微修正（S 3）の段階で使用し、完成品としてのコンテンツの一部として使用することもできる。

【 0 0 2 6 】

記録メディアとしては、コンテンツ企画（S 1）の段階でコンテンツ企画デー

タを記録したディスク 9 0 に、シーン撮像（S 2）の段階で撮像した映像データが記録され、それがコンテンツ企画データにリンクされて完成品のコンテンツとなるため、1つのディスク 9 0 のみで完結できる。

なお、本例としては1つのディスク 9 0 をコンテンツ企画段階から完成まで用いるようにしたが、コンテンツ企画データを他のメディアに記録してビデオカメラ 1 に受け渡したり、或いは有線／無線のネットワーク通信などの通信によってビデオカメラ 1 に受け渡すようにしてもよい。これらについては後に変形例として述べる。

【 0 0 2 7 】

2. コンテンツ企画

2-1 装置構成

ここでは上記図 1 で説明したコンテンツ製作手順におけるコンテンツ企画（S 1）について説明する。

まず、コンテンツ企画作成装置の構成を図 2 で説明する。上述のようにコンテンツ企画作成装置は、例えばパーソナルコンピュータにコンテンツ企画作成プログラムをインストールし、起動することで実現される。もちろんパーソナルコンピュータを利用せずに、専用の装置として構成されてもよい。

【 0 0 2 8 】

図 2 において CPU 4 1 は、起動されたプログラムに基づいて各部の制御や演算処理を行う。例えばオペレータに対する入出力動作、メモリ制御、HDD（ハードディスクドライブ）制御、ネットワークを介した通信動作、外部インターフェース制御、ディスク 9 0、9 1 の記録再生制御、データ演算などを行う。

CPU 4 1 はバス 4 2 を介して各回路部との間で制御信号やデータのやりとりを行う。

【 0 0 2 9 】

メモリ部 4 3 は CPU 4 1 が処理に用いる RAM、ROM、フラッシュメモリ

などを包括的に示している。

メモリ部 4 3 における ROM には、CPU 4 1 の動作プログラム、プログラムローダー等が記憶される。メモリ部 4 3 におけるフラッシュメモリには、各種演算係数、プログラムで用いるパラメータ等が記憶される。メモリ部 4 3 における RAM には、プログラムを実行する上でのデータ領域、タスク領域が一時的に確保される。

【 0 0 3 0 】

入力部 4 5 は、キーボード、マウス、タッチパネル、リモートコマンダー、スキャナその他の入力デバイスであって、コンテンツ企画を行うオペレータが各種操作入力やデータ入力を行う。入力された情報は入力処理部 4 4 で所定の処理が施され、CPU 4 1 に対して操作又はデータの入力として伝達される。CPU 4 1 は入力された情報に対応して必要な演算や制御を行う。

【 0 0 3 1 】

表示部 4 7 は、例えば CRT や液晶パネルなどの表示デバイスとされ、オペレータに対して各種情報表示を行う。

CPU 4 1 が各種動作状態や入力状態に応じて表示情報を表示処理部 4 6 に供給すると、表示処理部 4 6 は供給された表示データに基づいて表示部 4 7 に表示動作を実行させる。

【 0 0 3 2 】

HDD 4 8 は、コンテンツ企画作成プログラムなどの各種プログラムの格納やコンテンツ企画データその他の各種データ格納、さらには素材データベースなどのデータベース領域として使用される。

【 0 0 3 3 】

通信処理部 4 9 は、CPU 4 1 の制御に基づいて送信データのエンコード処理、受信データのデコード処理を行う。

ネットワークインターフェース 5 0 は、通信処理部 4 9 でエンコードされた送信データをネットワーク 2 を介して所定の機器に送信する。またネットワーク 2 を介して外部機器から送信されてきた信号を通信処理部 4 9 に受け渡す。

通信処理部 4 9 は受信した情報を CPU 4 1 に転送する。

【 0 0 3 4 】

ディスクドライブ 5 1 は、ビデオカメラ 1 においても記録再生メディアとして用いられるディスク 9 0 に対して記録再生を行うディスクドライブである。

ディスクドライブ 5 1 は、CPU 4 1 の制御に基づいて、例えば作成されたコンテンツ企画データを、装填されているディスク 9 0 に記録する。

【 0 0 3 5 】

ディスクドライブ 5 5 は、例えば CD - DA、CD - ROM、CD - R などの CD 方式のディスクや、DVD - ROM、DVD - RAM、DVD - R などの DVD 方式のディスク 9 1 に対して記録再生を行うディスクドライブである。

例えばコンテンツ企画作成プログラムなどのアプリケーションプログラムや、素材データベースなどが CD - ROM や DVD - ROM に収録されて提供される場合、ディスクドライブ 5 5 にディスク 9 1 を装填し、プログラムやデータベースのインストールを行うことができる。

或いは、素材データベースなどとされて提供されるディスク 9 1 をディスクドライブ 5 5 に装填して、必要時にデータベースに含まれているデータを再生して取り込むようにすることなどでもできる。

【 0 0 3 6 】

外部インターフェース 5 4 は、例えば IEEE 1 3 9 4、USB、SCSI などの方式により接続された周辺機器と接続し、データ通信を行う部位である。

ディスクドライブ 5 1、5 5 に相当する機器が周辺機器として接続されてもよい。また外部 HDD を接続して、その外部 HDD にプログラムや素材データベースが格納されるようにしてもよい。もちろんプリンタ、スキャナなどが接続される場合もある。さらに他の情報処理装置と LAN が形成されるようにしてもよい。

【 0 0 3 7 】

音声処理部 5 3 は、オペレータに対して出力するオーディオデータを処理し、音声出力部 5 2、例えばスピーカ部やヘッドホン端子に供給して音声出力させる。

音声処理部 5 3、音声出力部 5 2 によっては、ディスクドライブ 5 1、5 5 で

ディスク 9 0, 9 1 からオーディオデータが読み出された場合に、そのオーディオデータによる音声出力ができる。また HDD 4 8 又は他の部位に格納されている素材データベースに含まれるオーディオファイル等の再生出力も実行される。さらにコンテンツ企画データの再生時には、そのコンテンツ企画データで設定されたオーディオデータについての再生出力も行われる。

【 0 0 3 8 】

このようなコンテンツ企画作成装置に対しては、コンテンツ企画作成プログラムをディスク 9 1 又は 9 0 によって提供でき、例えば HDD 4 8 にインストールできる。或いはネットワークインターフェース 5 0 を介して外部サーバからコンテンツ企画作成プログラムをダウンロードできる。

もちろんコンテンツ企画作成プログラムが予め HDD 4 8 やメモリ 4 3 に格納されていてもよい。

或いは外部インターフェース 5 4 に接続された周辺機器においてコンテンツ企画作成プログラムが格納されていてもよい。

これらの点は、コンテンツ企画の際に使用できる素材データベースについても同様である。

そして CPU 4 1 がコンテンツ企画作成プログラムを起動することで、図 1 で説明したコンテンツ企画 (S 1) としての処理を実行できる。

なお、このようなコンテンツ企画作成装置 (パーソナルコンピュータ) においては、図 1 の微修正 (S 3) の段階の処理も実行可能である。

【 0 0 3 9 】

2 - 2 テンプレート及び素材データベース

コンテンツ企画に用いられるテンプレート及び素材データベースについて説明する。

テンプレートは、コンテンツ企画作成プログラムに付随するデータファイル群として用意され、コンテンツ企画作成プログラムとともにインストールされるも

のであってもよいし、或いはコンテンツ企画作成プログラムとは独立してテンプレートデータ群として用意され、コンテンツ企画作成プログラムが利用できるデータファイルとしてHDD48等に記憶されているものであってもよい。

或いは、素材データベースにおいて各種テンプレートデータが格納されたり、独立したテンプレートデータベースが用意されるものであってもよい。

【0040】

いずれの形態にしても、コンテンツ企画作成プログラムが起動された際には、図3に示すように複数のテンプレートTP#1、TP#2・・・が利用可能なものとされる。

テンプレートは、例えば映像コンテンツとしての或る程度常套的なシーン構成、各シーンの時間割などが設定されているデータファイルである。例えばオープニングタイトルシーンから始まってエンディングシーンまでの各シーンが、コンテンツのストーリー構成にそってガイド的に設定されている。

企画作業者は用意された各シーンに具体的な映像内容を設定していくようにすればよい。もちろんシーンの構成数を任意に増減することもできる。

例えば1つのテンプレートTP#1には、図5に示すように、予め構成された各シーン#1～#nに対応してシーン設定プログラムが用意されており、各シーン設定プログラムによって表示される画面上で、シーン内容を設定していき、シーン設定データSC#1(P)～SC#n(P)を作成していく。

なお、このシーン設定プログラムとは、各シーンの内容設定を作業者の入力に従って進めるためのプログラムであり、ユーザーインターフェース画面表示及び入力対応処理を行うことで、画面上で任意のシーン内容の設定作業を実行させるためのプログラムである。

【0041】

またテンプレートには、BGMやナレーションなどのオーディオ設定を行うオーディオ設定プログラムも用意され、作業者は、コンテンツの時間軸或いはシーンに対応させてBGM等を設定し、オーディオ設定ファイルを作成する。

さらにテンプレートには、画像エフェクトやスーパーインポーズなどの設定を行う画像処理設定プログラムも用意され、作業者は、コンテンツの時間軸或いは

シーンに対応させて画像エフェクト等を設定し、画像処理設定ファイルを作成する。

このオーディオ設定プログラム、画像処理設定プログラムも、各設定を作業者の入力に従って進めるためのプログラムであり、ユーザーインターフェース画面表示及び入力対応処理を行うことで、オーディオ設定作業、画像処理設定作業を実行させるためのプログラムである。

【 0 0 4 2 】

そしてこのようなテンプレートに基づいて作成されたシーン設定データ S C # 1 (P) ~ S C # n (P) 、オーディオ設定ファイル、画像処理設定ファイルの集合体が、コンテンツ企画において生成すべきコンテンツ企画データとなる。

【 0 0 4 3 】

このようなテンプレートは、例えば作成しようとするコンテンツの時間長などに応じて或る程度汎用的にシーン構成が設定されるものであってもよいし、特定の業務で使用するコンテンツのために特化されたものが用意されていてもよい。

例えば旅行代理店が観光案内用に作成する映像コンテンツのためのテンプレート、不動産業者が物件紹介用に作成する映像コンテンツのためのテンプレート、或る商品の宣伝用に作成する映像コンテンツのためのテンプレート・・・などというように、コンテンツの内容や目的に応じて用意されるとよい。

例えば「駅前商店街の宣伝紹介用のコンテンツのためのテンプレート」というものを考えると、そのテンプレートのシーン # 1 ~ # n の構成は、

シーン # 1 : オープニングタイトルシーン、

シーン # 2 : 駅前風景のシーン

シーン # 3 : 地図紹介シーン

シーン # 4 : 町並み紹介シーン

シーン # 5 : エンディングシーン

などというように、或る程度特化された内容で、各シーン設定プログラムが用意される。また、各シーンの標準的な時間なども設定されている。

企画作業者は、各シーン設定プログラムで用意される標準的な内容をガイドとして見ながら、それらを企画方針に基づいて編集していけばよい。

【0044】

また、テンプレートを用いたコンテンツ企画の際には、素材データベースに用意されている各種データを使用できる。

素材データベースは、例えば図4のように、BGMデータベース、ナレーションデータベース、静止画データベース、動画データベースなどを有して成る。また、これら各データベースには、予め用意されているプリセットバンクとしてのデータや、ユーザーが登録したユーザーバンクとしてのデータがある。

【0045】

例えばBGMデータベースとしては、各種音楽データがプリセットバンクとして用意されているほか、ユーザーが好みの曲を音楽データとしてユーザーバンクに登録することができる。

そしてテンプレートのオーディオ設定プログラムに基づいてBGMを設定する際には、そのBGMとしての音楽データをBGMデータベースから選択することで設定することができる。

ナレーション音声の設定も同様である。特にナレーション音声は定例的なもの以外はコンテンツ内容に応じて製作しなければならないことが多いが、ナレーション音声を録音してユーザーバンクに登録しておくことで、コンテンツ企画の際に実際に完成品のコンテンツで使用するナレーションを選択することもできる。

【0046】

静止画データベース、動画データベースとしては、各種映像データがプリセットバンクとして用意されているほか、ユーザーが過去に製作したコンテンツの一部や、撮像した映像データ、或いはコンピュータグラフィックで作成したデータなどをユーザーバンクに登録することができる。

そしてシーン設定プログラムに基づいてシーン設定作業を進める際には、データベースから、シーン内容に類似する映像データを選択してシーン内容として当てはめたり、或いは実際に完成品のコンテンツで使用する映像データをシーン内容として当てはめるなどを実行できる。

【0047】

2 - 3 コンテンツ企画手順

上記テンプレートや素材データベースを使用して、コンテンツ企画作成プログラムに基づいて行われるコンテンツ企画手順を、具体例を交えながら説明していく。

C P U 4 1 においてコンテンツ企画作成プログラムが起動され、コンテンツ企画データの作成が開始される際には、まずステップ F 1 0 1 としてテンプレート選択処理が行われる。

C P U 4 1 は表示部 4 7 においてテンプレート選択画面を表示させ、作業者に対して選択を要求する。例えばテンプレートのリスト一覧画面などを表示する。

テンプレートとしては、上述したように或る程度汎用的なシーン構成によるものから、特定の業務分野のコンテンツ製作に特化したものなど、多様な種類が用意されている。作業者は入力部 4 5 を用いて、用意されたテンプレートの中から今回のコンテンツ製作にとって最適と思われるテンプレートを選択する操作を行う。

【 0 0 4 8 】

或るテンプレートが選択されたら、ステップ F 1 0 2 から、テンプレートに基づいてシーン設定データ、オーディオ設定ファイル、画像処理設定ファイルを生成していく処理となる。

例えばステップ F 1 0 2 の段階では C P U 4 1 は表示部 4 7 に、選択されたテンプレートのシーン構成としてのシーン # 1 ~ # n のシーン設定と、オーディオ設定、画像処理設定の各作業をメニュー的に処理選択画面として表示させ、作業者に対してどの作業を実行するかを選択させる。これに対して作業者は任意に作業を選択する。

【 0 0 4 9 】

作業者がオーディオ設定作業を選択した場合は、コンテンツ企画作成プログラムに基づく C P U 4 1 の処理はステップ F 1 0 3 に進み、テンプレートにおけるオーディオ設定プログラムに基づく作業画面を表示させ、作業者に B G M 等のオ

ーディオ設定作業を実行させる。

【 0 0 5 0 】

作業者が画像処理設定作業を選択した場合は、コンテンツ企画作成プログラムに基づくCPU41の処理はステップF104に進み、テンプレートにおける画像処理設定プログラムに基づく作業画面を表示させ、作業者にワイプなどの画像エフェクトやスーパーインポーズ等の画像処理設定作業を実行させる。

【 0 0 5 1 】

作業者がシーン設定作業を選択した場合は、コンテンツ企画作成プログラムに基づくCPU41の処理はステップF105に進み、シーン設定処理の選択を実行させる。

例えば各シーン#1～#n、及びシーン構成編集作業をメニュー的に処理選択画面として表示させ、作業者に対してどのシーンについての設定作業を実行するかを選択させる。これに対して作業者はシーン選択を行う。或いはシーン構成編集作業を選択する。

作業者がシーン#1を選択した場合は、ステップF106-1でテンプレートにおけるシーン#1設定プログラムに基づく作業画面を表示させ、作業者にシーン#1の内容、時間などの設定作業を実行させる。シーン#2～#nを選択した場合も、それぞれステップF106-2～F106-nにおいて同様に処理する。

作成しようとするコンテンツ企画によっては、選択したテンプレートのシーン構成では、シーンが足りないこと、或いは多すぎることもがある。そのような場合は、作業者はシーン構成編集作業を選択する。するとステップF107に進み、CPU41は表示部47にシーン構成編集画面を表示させ、作業者にシーン編集を実行させる。そして作業者の入力に応じて、例えばテンプレートに設定されているシーン構成からシーンの追加挿入や削除を実行する。

【 0 0 5 2 】

シーン設定作業については、ステップF108で完了したか否かが確認される。即ちステップF106-1～F106-nのいずれかで或るシーンの設定が終わり、又はステップF107でシーン構成の編集が終わった時点では、ステップ

F 1 0 8においてCPU 4 1は表示部 4 7にシーン設定作業を継続するか否かを尋ねる表示を行い、作業者の入力を求める。

作業者は、次のシーン設定作業に進みたい場合は、継続を指示する入力を行う。すると処理はステップF 1 0 5に戻り、作業者は任意にシーン# 1～# nのシーン設定作業を選択し、又はシーン構成の編集作業を選択して、所望の作業を進めることができる。

【 0 0 5 3 】

ステップF 1 0 8においてシーン設定作業の完了を作業者が指示した場合は、ステップF 1 0 9でテンプレート（テンプレートを編集して作成したコンテンツ企画データ）のレビュー処理が行われる。即ち作業者がここでレビューを要求した場合は、CPU 4 1はその時点での編集状態のテンプレートの再生を実行させる。即ち表示部 4 7や音声出力部 5 2から設定した内容の映像や音声を出力させる。作業者はこれによって現状のテンプレートの状態を確認できる。

CPU 4 1はテンプレートのレビュー中もしくはレビュー後に、作業者に対して、現状のテンプレートの状態をコンテンツ企画データとしてOKか否かの指示を求める表示を実行させる。

作業者は、さらにテンプレートの編集を続行する場合は、ステップF 1 1 0で処理継続（コンテンツ企画データとして完成していないためOKでない）を選択する。すると処理はステップF 1 0 2に戻り、作業者によって任意の作業が上記同様に選択され、実行されていく。

【 0 0 5 4 】

ある時点で、レビューを行って、作業者がその状態でコンテンツ企画データとしてOKと判断した場合は、ステップF 1 1 0でOKを入力する。この時点で、図 6 の処理が完了し、即ちその時点での編集状態のテンプレートが、1つのコンテンツ企画データとして完成する。

【 0 0 5 5 】

そしてこのような処理を実行させるコンテンツ企画作成プログラムに基づいてコンテンツ企画を進めていくことで、作業者は、テンプレートの編集状態を任意にレビューしながら任意の順番で内容設定をしていくことができ、また内容設定

に満足できるまで繰り返すことができるため、熟練者でなくても完成後のコンテンツをイメージしながら非常に容易かつフレキシブルにコンテンツ企画データを作成していくことができる。また、そのコンテンツ企画データとしての品質（完成後のコンテンツの品質）についてもテンプレートレビューによって容易に予測できることから、高水準のコンテンツを作成できるコンテンツ企画データを生成できるものとなる。

【 0 0 5 6 】

このコンテンツ企画処理におけるステップ F 1 0 3 のオーディオ設定、ステップ F 1 0 4 の画像処理設定について、図 7 で説明する。

今、選択されたテンプレートは、図 7（a）のように時：分：秒：フレームのタイムコードとして 0 0 : 0 0 : 0 0 : 0 0 ~ 0 0 : 0 0 : 0 5 : 0 0 という 5 分間のコンテンツを予定したテンプレートであり、またシーン構成としてシーン # 1 ~ # 5 の 5 つのシーンが予定されているものであったとする。

そして例えばこのテンプレートでは、シーン # 1 は 5 秒、シーン # 2 は 5 5 秒、シーン # 3 は 1 5 秒、シーン # 4 は 3 分 1 5 秒、シーン # 5 は 3 0 秒として、それぞれ時間割が予め設定されているものとする。

【 0 0 5 7 】

この場合、コンテンツは全体で 5 分の映像ストリームとなるわけであるが、ステップ F 1 0 3 のオーディオ設定では、その時間軸上、或いはシーンに合わせて BGM やナレーション音声を設定する。

図 7（b）に BGM の設定例を示す。

例えば作業者は、シーン # 1 における BGM として音楽データ M 1 を選択する。するとタイムコード 0 0 : 0 0 : 0 0 : 0 0 ~ 0 0 : 0 0 : 0 5 : 0 0 までの 5 秒間の BGM として音楽データ M 1 が設定される。

また、シーン # 2 ~ # 3 にわたって作業者は、音楽データ M 2 を選択する。するとタイムコード 0 0 : 0 0 : 0 5 : 0 0 ~ 0 0 : 0 1 : 1 5 : 0 0 までの 1 分 1 0 秒間の BGM として音楽データ M 2 が設定される。

【 0 0 5 8 】

またシーンではなく、タイムコードを指定して設定することもできる。例えば

作業者がタイムコード00:01:15:00～00:02:30:00を指定して音楽データM3を選択すれば、シーン#4の前半のBGMとして音楽データM3が設定される。

同様にタイムコード00:02:30:01～00:04:30:00を指定して音楽データM4を選択すれば、シーン#4の後半のBGMとして音楽データM4が設定される。

【0059】

例えばこのように、時間軸上のタイムコード、或いはシーンに対応して、作業者が選択した音楽データが、BGMとして設定されていく。

音楽データは、素材データベースから所望の音楽を選択してもよいし、或いは素材データベースを用いずに、作業者が録音してHDD48などにデータファイル化した音楽データや、ディスク91等からリッピングした音楽データなどを選択するなどしてもよい。

【0060】

図7(c)にナレーションの設定例を示す。

この場合も作業者は、シーン或いはタイムコードに対応させてナレーション音声としての音声データを選択する。すると、そのシーン又はタイムコードに対応して選択されたナレーション音声データが設定される。図7(c)ではシーン#2に対応してナレーション音声データN1が設定され、またシーン#5内の或るタイムコードポイントに対応してナレーション音声データN2が設定された状態を示している。

ナレーション音楽データについても、素材データベースから選択してもよいし、或いは素材データベースを用いずに、作業者が録音してHDD48などにデータファイル化したナレーション音声データを選択するなどしてもよい。

【0061】

ステップF103では、このように、作業者の選択・設定処理に応じてCPU41は図7(b)(c)に示すような状態でオーディオデータを設定する。即ちシーン及びタイムコードに対応させた状態での実際のオーディオデータを含むオーディオ設定ファイルを生成する。

【 0 0 6 2 】

上記ステップ F 1 0 4 での画像処理設定についても、同様にシーン又はタイムコードに対応して行われる。

例えばシーン # 2 においてスーパーインポーズ表示を実行させたい場合、作業者はスーパーインポーズ表示させる文字を入力し、また表示させるタイミングをシーン或いはタイムコードで指定する。

また、ワイプ、クロスフェードなどの映像エフェクトを設定したい場合は、作業者は、映像エフェクトの種別と共に、シーン、タイムコード、或いはシーンの切り替わりポイントなどとしてエフェクトタイミングを指定する。

【 0 0 6 3 】

これらの操作に応じて例えば図 7 (d) に示すようにコンテンツの時間軸上で画像処理設定が行われる。例えばシーン # 2 の冒頭でスーパーインポーズ表示が行われ、シーン # 2 と # 3 が切り替わる際にワイプ処理が行われ、シーン # 4 と # 5 が切り替わる際にクロスフェードが行われるなどが設定される。

C P U 4 1 はステップ F 1 0 4 では、このような作業者が指示した画像処理設定内容を含む画像処理設定ファイルを生成するものとなる。

【 0 0 6 4 】

なお、テンプレートにおける各シーンの構成（シーン数や順序）や、各シーンの時間割などは、シーン設定処理（F 1 0 6 - 1 ~ F 1 0 6 - n、F 1 0 7）で変更可能である。

例えばオーディオ設定或いは画像処理設定が行われた後に、シーン設定処理において各シーンの時間割等が変更された場合は、B G M やナレーションを出力する期間の指定データ（タイムコード又はシーンナンバ）等は、時間割等の変更に応じてオーディオ設定ファイル、画像処理設定ファイル上において自動的に修正されるようにするとよい。

【 0 0 6 5 】

例えば B G M を例に挙げれば、図 7 (b) のようにシーン # 1 に対応した音楽データ M 1 は、5 秒間再生される音楽データと設定されているものであるが、その後、シーン # 1 の時間が 1 0 秒間に変更された場合、当該音楽データ M 1 の再

生時間を 10 秒間に自動修正する。つまり再生終了ポイントをタイムコード 00 : 00 : 10 : 00 に修正するようにする。

さらに、このような変更があると、後続するシーンの切り替わりポイントに相当するタイムコード値がずれていくことになるが、そのズレに応じた自動修正が行われるようにするとよい。

【 0 0 6 6 】

次に、ステップ F 1 0 6 - 1 ~ F 1 0 6 - n のシーン設定処理例を図 8 ~ 図 12 で説明する。

上記図 7 (a) で示したように、選択されたテンプレートが 5 つのシーン # 1 ~ # 5 で構成されている場合、そのテンプレートは図 5 に示したシーン設定プログラムとして、シーン # 1 ~ # 5 に対応するシーン設定プログラムを有するものとなる。

このテンプレートは、例えば駅前商店街などの地域紹介コンテンツ用に用意されたものであるとする。

【 0 0 6 7 】

例えばテンプレートには、シーン # 1 ~ # 5 に対応する各シーン設定プログラムとして、シーン # 1、# 2、# 3、# 4、# 5 の設定画面が用意されている。

このテンプレートが、例えば駅前商店街などの地域紹介コンテンツ用に用意されたものであるとすると、上述したように、各シーンの設定画面は、オープニングタイトルシーン、駅前風景のシーン、地図紹介シーン、町並み紹介シーン、エンディングシーン、などとして予め設定されている。

シーン # 1、# 2、# 3、# 4 の各設定画面例を図 8 (a)、図 9 (a)、図 10 (a)、図 11 (a) にそれぞれ示す。

各設定画面には、例えば映像内容を設定する映像設定領域 1 0 0、シーン内容を説明するシーン説明領域 1 0 1、シーンの時間割を設定する時間割領域 1 0 2、シーンの撮像法を設定する撮像法領域 1 0 3 などが設けられる。

映像設定領域 1 0 0 には、シーンのイメージや映像説明を表示させたり、或いは完成後のコンテンツとして実際に使用する映像データを表示させたりする。

撮像法領域 1 0 3 には、ビデオカメラ 1 において撮像を行う際に、その方法を

指示する内容を記述する。

【 0 0 6 8 】

例えば作業者がステップ F 1 0 5 の段階でシーン # 1 を選択した場合、テンプレートに含まれるシーン # 1 設定プログラムに基づいて画面表示及び入力対応処理が行われる。

C P U 4 1 は、表示部 4 7 に図 8 (a) のようなタイトルシーンの設定画面を表示させる。この設定画面には、例えばシーン説明領域 1 0 1 でタイトルシーンであることが示され、また時間割領域 1 0 2 でシーンの時間長が示されている。

映像設定領域 1 0 0 にはタイトル映像の入力を求める表示が行われる。

【 0 0 6 9 】

作業者はこのような設定画面に対して入力部 4 5 を操作して各種入力を行う。例えばタイトル文字を入力したり、背景画を選択したりする。背景画については素材データベースから静止画や動画を選択してもよいし、作業者が作成或いは入力した画像データを選択してもよい。

このような作業により、シーン # 1 について、図 8 (b) のようなシーン設定データ S C # 1 (P) が形成される。

また撮像方法を設定したり、時間割を変更することもできる。

また、このようにタイトル文字や背景画を設定したタイトルシーンをそのまま完成品のコンテンツとして使用するのであれば、撮像法領域 1 0 3 に「撮像不要」などと入力してもよい。

C P U 4 1 は、テンプレートの設定画面に対しての入力／編集により作成されたシーン設定データ S C # 1 (P) を保存する。

【 0 0 7 0 】

作業者がステップ F 1 0 5 の段階でシーン # 2 を選択した場合、テンプレートに含まれるシーン # 2 設定プログラムに基づいて、C P U 4 1 は、表示部 4 7 に図 9 (a) のような駅前風景シーンの設定画面を表示させる。この設定画面には、例えばシーン説明領域 1 0 1 で駅前風景のシーンであることが示され、また時間割領域 1 0 2 でシーンの時間長が示されている。映像設定領域 1 0 0 は空白とされているが、もちろんガイド的なイメージが設定されていてもよい。

作業者はこのような設定画面に対して映像内容を設定したり、時間割、撮像方法を設定する。もちろん駅前シーンが不要だと考えれば、シーン説明を変更して各種設定を行ってもよい。

駅前シーンとしての映像内容を設定する際には、作業者は映像設定領域 1 0 0 にテキストデータとして内容を示す文字、例えば「電車が駅から出発した情景」というような文字を入力したり、或いはコンピュータグラフィックで電車が駅から出発した情景を作成し、その映像データをリンクさせる。さらには、そのような情景に類似する動画や静止画を素材データベースから選択してリンクさせてもよい。

また撮像方法を指定したい場合や、時間割を変更したい場合は、それらを入力する。

このような作業により、シーン # 2 について、図 9 (b) のように映像設定がなされたシーン設定データ S C # 2 (P) が形成される。C P U 4 1 は、テンプレートの設定画面に対しての入力／編集により作成されたシーン設定データ S C # 2 (P) を保存する。

【 0 0 7 1 】

作業者がステップ F 1 0 5 の段階でシーン # 3 を選択した場合、テンプレートに含まれるシーン # 3 設定プログラムに基づいて、C P U 4 1 は、表示部 4 7 に図 1 0 (a) のような駅周辺地図の設定画面を表示させる。この設定画面には、例えばシーン説明領域 1 0 1 で地図を表示するシーンであることが示され、また時間割領域 1 0 2 でシーンの時間長が示されている。映像設定領域 1 0 0 は地図画像を求める表示とされる。

作業者はこのような設定画面に対して映像内容を設定したり、時間割、撮像方法を設定する。もちろん地図シーンが不要だと考えれば、シーン説明を変更して各種任意の設定を行ってもよい。

地図シーンとしての映像内容を設定する際には、作業者は映像設定領域 1 0 0 に地図画像をリンクさせる。例えば素材データベースから当該地域の地図画像の静止画データを選択してリンクさせる。もちろんコンピュータグラフィックで作成したり、スキャナ等で取り込んだ地図画像データをリンクさせてもよい。

また撮像方法として、例えば「撮像不要」を入力したり、時間割を変更したい場合はその変更を行う。

このような作業により、シーン#3について、図10(b)のように映像設定がなされたシーン設定データSC#3(P)が形成される。CPU41は、テンプレートの設定画面に対しての入力/編集により作成されたシーン設定データSC#3(P)を保存する。

【0072】

作業者がステップF105の段階でシーン#4を選択した場合、テンプレートに含まれるシーン#4設定プログラムに基づいて、CPU41は、表示部47に図11(a)のような町並みシーンの設定画面を表示させる。この設定画面には、例えばシーン説明領域101で町並み風景のシーンであることが示され、また時間割領域102でシーンの時間長が示されている。映像設定領域100は空白とされているが、もちろんガイド的なイメージが設定されていてもよい。

作業者はこのような設定画面に対して映像内容を設定したり、時間割、撮像方法を設定する。もちろん町並みシーンが不要だと考えれば、シーン説明を変更して各種設定を行ってもよい。

町並みシーンとしての映像内容を設定する際には、作業者は映像設定領域100にテキストデータとして内容を示す文字を入力したり、或いはコンピュータグラフィックで作成した映像データや、素材データベースから選択した映像データをリンクさせるなどを行う。また撮像方法を指定したい場合や、時間割を変更したい場合は、それらを入力する。

このような作業により、シーン#4について、図11(b)のように映像設定がなされたシーン設定データSC#4(P)が形成される。CPU41は、テンプレートの設定画面に対しての入力/編集により作成されたシーン設定データSC#4(P)を保存する。

【0073】

シーン設定データSC#4(P)の例を図12に示す。

この場合、映像設定領域100には、テキストやシンボルによって映像イメージが表示される。例えば実際にビデオカメラ1によって撮像を行う撮像者に撮像

してもらいたい情景を伝える内容とされている。

また撮像法領域 1 0 3 には、ズームアップやパンなどの撮像方法が記述される。

シーン説明領域 1 0 1 では、どのようなシーンであるかの説明が記述される。

時間割領域 1 0 2 では作業者が想定するシーンの時間長が示される。

【 0 0 7 4 】

例えば以上のように、各シーンについては、テンプレートで用意されたシーンの内容に基づいて企画作業者が所望の変更、編集、設定、データ選択等を行うことで、各シーン設定データ SC # 1 (P)、SC # 2 (P)・・・が形成されていく。

また、テンプレートのシーン構成のままではシーンが足りない場合は、ステップ F 1 0 7 でシーン追加を行って、そのシーンにおいて図 1 2 のような設定を行ったり、逆に削除したい場合はシーンを削除すればよい。

【 0 0 7 5 】

作成されたシーン設定データ SC # 1 (P)、SC # 2 (P)・・・としては、後にビデオカメラ 1 による実際の撮像を必要とするものもあるが、このシーン設定データで設定されている映像内容が、そのまま完成コンテンツに使用できるものもある。例えば上記のタイトル映像や地図映像などは、そのまま使用できる。またアニメーションやコンピュータグラフィックによる映像を完成品のコンテンツの一部のシーンとして使用したい場合は、その実際に使用する映像データをシーン設定データにリンクさせればよい。

【 0 0 7 6 】

ステップ F 1 0 9 ではテンプレート（テンプレートに対して編集設定したシーン設定データ、オーディオ設定ファイル、画像処理設定ファイル）のレビューが可能となるが、これによってコンテンツ企画作成中に、テンプレートを、何度も図 7 (a) のようなシーン構成のシーケンスに基づいて再生レビューすることで、完成後のイメージを確認し、必要に応じた修正も、企画段階で可能となる。

【 0 0 7 7 】

また、ステップ F 1 0 7 でテンプレートのシーン構成も編集できるので、企画

作業者が意図するシーン構成と完全一致したテンプレートが用意されていないくても、企画作業者の意図どおりのシーン構成をコンテンツ企画データにおいて実現できる。

また各シーンの画面設定や、BGM設定は、素材データベースからのデータ選択で可能となるため簡単であり、また可能な場合は作業者が自分で作成できるためオリジナリティの高いものともできる。

また各シーンについての設定や、オーディオ、画像処理の設定を行う順番は任意に選択できるため、作業者のやりやすい順番で企画作業が可能となる。BGM等を先に設定すれば、その音楽の時間長に合わせてシーンの時間を設定することができるなどの点で、企画作業の簡易性や効率が向上される。

【 0 0 7 8 】

2 - 4 ディスクへの記録

図 1 で説明したように、上記のようにテンプレートに基づいて作成されたコンテンツ企画データは、ディスク 9 0 に記録される。

CPU 4 1 は図 6 の処理が終了した後、ディスクドライブ 5 1 に装填されたディスク 9 0 に、その時点で編集された状態のテンプレート、即ちコンテンツ企画データを、ディスク 9 0 に記録させる。

【 0 0 7 9 】

ディスク 9 0 での記録状態を図 1 3 に模式的に示す。

ディスク 9 0 はビデオカメラ 1 において撮像映像信号の記録に用いられるメディアであると述べた。このためディスク 9 0 においては撮像映像記録領域が確保された状態で、図示するようにコンテンツ企画データが記録される。

コンテンツ企画データとしては、例えば 5 つのシーンで構成される場合は、そのそれぞれのシーン設定データ SC # 1 (P) ~ SC # 5 (P) が記録される。

各シーン設定データ SC # 1 (P) ~ SC # 5 (P) は、それぞれ図 8 ~ 図 1 2 で説明したような表示内容と、リンクされる実際の映像データを含む。

またオーディオ設定ファイルが記録される。これは図 7 (b) (c) で説明したようなオーディオ設定及び実際の音楽・音声データを含む。

また画像処理設定ファイルが記録される。これは図 7 (d) で説明したような画像処理設定内容を含む。

【 0 0 8 0 】

これらディスク 9 0 に記録されるコンテンツ企画データとしての各ファイルは F A T (File Allocation Table) 等の方式による管理情報によって管理される。

F A T は、各シーンについてのシーン設定データ S C # 1 (P)、S C # 2 (P)・・・を、そのコンテンツとしてのシーケンスに沿って再生できるように管理する。

従って、ディスク 9 0 を再生する際には、コンテンツ企画データに基づく仮のコンテンツが、その企画したとおりの映像シーケンスで再生される。B G M 等のオーディオデータも、映像に同期して再生可能な状態とされる。

なお、もちろん管理情報は所謂 F A T でなくても良い。

【 0 0 8 1 】

図 1 4 (a) には、作成されたコンテンツ企画データを、その再生シーケンスに従って模式的に示している。

コンテンツ企画データが完成された時点で、図 2 のコンテンツ企画作成装置でそれをレビュー（再生）させたり、ディスク 9 0 に記録して、そのディスク 9 0 をコンテンツ企画作成装置やビデオカメラ 1、或いは他のディスク再生装置で再生させた場合、図 1 4 (a) のように、シーン設定データ S C # 1 (P)、S C # 2 (P)・・・の内容が、その時間割に沿って、完成後のコンテンツと同様に再生されていく。B G M やナレーションなどのオーディオデータも、オーディオ設定ファイルに基づいて、シーンのシーケンスに同期して再生される。また画像処理設定ファイルに基づいて設定されたエフェクトやスーパーインポーズ表示が行われる。

つまり、完成後のコンテンツと同様の時間長で、その製作しようとしているコンテンツのイメージを確認できる。

【 0 0 8 2 】

3. シーン撮像

3-1 ビデオカメラの構成

続いて図 1 のシーン撮像（S 2）の手順について説明する。まずシーン撮像に使用するビデオカメラ 1 を説明する。

図 1 5 にビデオカメラ 1 の外観例を示す。

このビデオカメラ 1 は、撮像者がビューファインダ 3 1 を覗きながら、或いは液晶表示部 2 9 を見ながら撮像を行うことができるように構成される。

この図 1 5 においては、ビデオカメラ 1 には、撮像を行うためのカメラ部 1 3、撮像時の音声を集音するためのマイクロフォン 3 3、各種操作を行うための操作部 2 7 が示されている。

図示されていないが、例えば液晶表示部 2 9 が設けられた側とは反対側の側面部にはディスク 9 0 を装填するディスクドライブ部が形成されている。

【 0 0 8 3 】

ビデオカメラ 1 の内部構成を図 1 6 に示す。

システムコントローラ 1 1 は、マイクロコンピュータにより構成され、ビデオカメラ 1 の全体を制御する。即ち以下説明する各部の動作制御を行う。

【 0 0 8 4 】

カメラ部 1 2 は、映像撮像のための部位であり、撮像部 1 3、撮像信号処理部 1 4、カメラコントローラ 1 5 を備える。

撮像部 1 3 は、撮像レンズや絞りなどを備えて構成されるレンズ系、レンズ系に対してオートフォーカス動作やズーム動作を行わせるための駆動系、レンズ系で得られる撮像光を検出し、光電変換を行うことで撮像信号を生成する C C D (C h a r g e C o u p l e d D e v i c e) などが設けられる。

【 0 0 8 5 】

撮像信号処理部 1 4 は、カメラ部 1 3 の C C D によって得られる信号に対するゲイン調整や波形整形を行うサンプルホールド／A G C (Automatic Gain Contro

1)回路や、ビデオA/Dコンバータを備え、撮像によるデジタル映像データを生成する。

【 0 0 8 6 】

カメラコントローラ 1 5 は、システムコントローラ 1 1 からの指示に基づいて、撮像部 1 3 及び撮像信号処理部 1 4 の動作を制御する。例えばカメラコントローラ 1 5 は、撮像部 1 3 に対しては、オートフォーカス、自動露出調整、絞り調整、ズームなどの動作を実行させるための制御（モータ制御）を行うものとされる。

またカメラコントローラ 1 5 はタイミングジェネレータを備え、CCD及び撮像信号処理部 1 4 のサンプルホールド/A/GC回路、ビデオA/Dコンバータに対しては、タイミングジェネレータにて生成されるタイミング信号により信号処理動作を制御する。

【 0 0 8 7 】

カメラ部 1 2 では以上の構成により、撮像映像データを生成する。

また、マイクロホン 3 3 で得られた音声信号は音声信号処理部 3 4 でA/D変換され、撮像映像データに同期した音声データが生成される。

【 0 0 8 8 】

記録再生部 1 6 は、カメラ部 1 2 で得られた撮像映像データ（及びマイクロホン 3 3 で得られた音声データ）を記録媒体に記録し、また再生できる部位である。

記録再生部 1 6 にはエンコード/デコード部 1 7、ディスクドライブ 1 8、記録再生コントローラ 1 9 が設けられる。

【 0 0 8 9 】

エンコード/デコード部 1 7 は、撮像時にはカメラ部 1 7 で得られる撮像映像データを、MPEG(Moving Picture Experts Group)方式或いは他の圧縮方式としての所定の方式で圧縮したり、ディスク 9 0 への記録フォーマットに変換するなどの処理を行う。また音声データについても圧縮やフォーマット変換を行う。なお、データ圧縮を行わずにディスク 9 0 に記録するような処理形態も考えられる。

エンコード／デコード部 1 7 で処理された撮像映像データ（及び音声データ）は、ディスクドライブ 1 8 に供給され、装填されているディスク 9 0 に記録される。

ディスク 9 0 に記録されたデータの再生時には、ディスクドライブ 1 8 によって再生された映像データ（及び音声データ）がエンコード／デコード部 1 7 でデコード処理される。

【 0 0 9 0 】

記録再生コントローラ 1 9 は、システムコントローラ 1 1 の指示に基づいて、エンコード／デコード部 1 7 の処理やディスクドライブ 1 8 による記録及び再生動作、及びデータの入出力に関する制御を行う。

またディスクドライブ 1 8 を制御して、管理情報、例えば F A T データなどの読出や書込、さらには F A T の更新などによるディスク 9 0 に記録されたデータの編集を実行させる。

【 0 0 9 1 】

撮像時にカメラ部 1 7 で得られた撮像映像データや、ディスク 9 0 から再生された映像データは、ビューファインダ 3 1 や液晶表示部 2 9 に表示可能とされる。

撮像実行時、及び撮像スタンバイ時などにおいてカメラ部 1 2 が撮像映像データを出力している際は、その撮像映像データはビューファインダドライバ 3 0、LCD ドライバ 2 8 の両方又は一方に供給される。

ビューファインダドライバ 3 0、LCD ドライバ 2 8 は、システムコントローラ 1 1 からの指示に応じて、それぞれ撮像映像データによる映像をビューファインダ 3 1、液晶表示部 2 9 に表示させる動作を行う。またシステムコントローラ 1 1 の指示に応じて所定のキャラクタ画像を重畳表示させる。

また、ディスク 9 0 からの映像データ再生時には、ディスクドライブ 1 8 で再生出力され、エンコード／デコード部 1 7 でデコードされた映像データがビューファインダドライバ 3 0、LCD ドライバ 2 8 の両方又は一方に供給される。ビューファインダドライバ 3 0、LCD ドライバ 2 8 は、システムコントローラ 1 1 からの指示に応じて、それぞれ供給された映像データ及び重畳するキャ

ラクタ画像による映像をビューファインダ 3 1, 液晶表示部 2 9 に表示させる動作を行う。

【 0 0 9 2 】

従ってユーザーは、ビューファインダ 3 1, 液晶表示部 2 9 を見ながら撮像のスタンバイ（被写体の確認時）及び撮像の際のモニタリングや、ディスク 9 0 に記録された映像内容のチェック、編集操作などを行うことができる。ディスク 9 0 に記録された映像データとは、上述したようにコンテンツ企画データとして記録されている映像データや、当該ビデオカメラ 1 で撮像して記録した映像データなどである。

【 0 0 9 3 】

またディスク 9 0 から再生されたオーディオデータは、オーディオドライバ 3 5 で D/A 変換され、またフィルタリングや増幅などの信号処理がされてスピーカ部 3 6 から出力される。

【 0 0 9 4 】

外部インターフェース 2 0 は、外部装置としてのオーディオ・ビジュアル機器、情報機器、ストレージ機器などとの間で映像データやコンテンツ企画データなどを入出力する部位である。

通信部 2 1 は例えば有線・無線でネットワーク通信を行う部位である。例えばモデム、イーサネットインターフェース、携帯電話インターフェースなどにより形成される。

これらは、本例において説明する、ディスク 9 0 に記録されたコンテンツ企画データに基づく撮像動作には直接関係しない部位であるが、コンテンツ企画データ 9 0 がディスク 9 0 に記録されない形態も考えられ、その場合にコンテンツ企画データの入力のために用いられる。これらについては変形例として後述する。

【 0 0 9 5 】

ROM 2 2, RAM 2 3、フラッシュメモリ 2 4 は、それぞれシステムコントローラ 1 1 が必要なデータやプログラムの記憶や演算領域として用いる。

例えば ROM 2 3 には、システムコントローラ 1 1 の処理プログラム、固定データ等が記憶される。RAM 2 3 は一時的な情報の格納やワーク領域として用い

られる。フラッシュメモリ 2 4 は各種の制御係数などが記憶される。

【 0 0 9 6 】

操作部 2 7 には、当該ビデオカメラ 1 に対するユーザー操作のための各種操作子が用意されている。即ち電源操作、撮像操作、再生操作、ズーム操作、各種モード操作、編集操作などのための操作子が形成される。

システムコントローラ 1 1 は、これらの操作子によるユーザの操作を検出することに応じて、各部に対して必要な動作が実行されるように制御する。

【 0 0 9 7 】

電源部 3 2 は例えば D C / D C コンバータにより、内蔵のバッテリーにより得られる直流電源あるいは、電源アダプタを介して商用交流電源から生成された直流電源を利用して、各回路部に対して所要のレベルの電源電圧を供給する。電源部 3 2 による電源オン／オフは、上述した操作部 2 7 からの電源操作に応じてシステムコントローラ 1 1 が制御する。

【 0 0 9 8 】

なお、このビデオカメラ 1 の構成例では、ビデオカメラ本体に液晶表示部 2 9 を備えるものとしたが、必ずしも液晶表示部 2 9 を設けなくてもよい。

シーン撮像時に液晶表示部 2 9 に表示する内容については後述していくが、外部モニタ機器を接続できるようにし、そのモニタ機器において液晶表示部 2 9 と同様の表示を実行させるようにしてもよい。

【 0 0 9 9 】

3 - 2 シーン撮像手順

ビデオカメラ 1 を用いて行われるシーン撮像の手順を図 1 7 に示す。図 1 7 は撮像者の操作に基づいてビデオカメラ 1 におけるシステムコントローラ 1 1 が実行する処理として示している。

【 0 1 0 0 】

まずステップ F 2 0 0 では、コンテンツ企画データを取得する。本例のように

撮像時において、コンテンツ企画データが記録されたディスク 90 が装填される場合は、ディスク 90 にコンテンツ企画データが記録されていることが確認されればよい。

【 0 1 0 1 】

ステップ F 2 0 1 では、コンテンツ企画データに含まれる各シーンを表示させ、撮像者にシーン選択を求める。

例えばシステムコントローラ 11 は、各シーン設定データ SC # 1 (P)、SC # 2 (P)・・・としての代表画像を再生させ、液晶表示部 29 に表示させる。

図 18 (a) に、シーン選択画面を表示した例を示す。図示するように例えば各シーン設定データ SC # 1 (P)、SC # 2 (P)・・・における映像設定領域 100 の先頭映像などを画面分割してそれぞれ表示する。即ち上述した図 8 (b)、図 9 (b)、図 10 (b)、図 11 (b) のように設定された映像である。この例では 4 つのシーンを表示しているが、5 番目以降のシーン設定データの画像も、例えばページ送り操作に応じて表示させる。

【 0 1 0 2 】

撮像者は、このようなシーン選択画面に対して選択操作を行う。するとシステムコントローラ 11 の処理はステップ F 2 0 2 に進み、選択されたシーン # x についてシーン設定データ SC # x の再生を行う。

シーン # 4 が選択されたとすると、システムコントローラ 11 はシーン設定データ SC # 4 (P) をディスク 90 から再生させ、図 18 (b) に示すように液晶表示部 29 に表示させる。

このシーン設定データ SC # 4 (P) の再生映像を見ることによって、撮像者はシーン # 4 として撮像すべき内容を確認できる。

即ちシーンの説明、映像イメージ、時間割、撮像方法を確認できる。

【 0 1 0 3 】

ステップ F 2 0 1 において他のシーンが選択された場合も、システムコントローラ 11 は、選択されたシーンに対応するシーン設定データの再生を実行する。

上述したように、シーン設定データとしては、例えばタイトルシーンなど、実

際の撮像が不要なものもある。

撮像者はシーン設定データの再生映像を見て撮像を行うかどうか決めるが、撮像が必要なシーンであって、しかも今から撮像を開始するという場合には、そのシーンの選択状態（シーン再生状態）から、撮像を実行する操作を行う。

撮像者が撮像開始を指示する操作を行わなければ、システムコントローラ 1 1 はステップ F 2 0 1 に戻って、シーン選択画面表示状態に戻る。

【 0 1 0 4 】

撮像者が、シーン設定データ S C # x (P) を選択し、再生させた際に、当該シーンについて撮像を実行すべく所定の操作を行った場合は、ステップ F 2 0 4 に進んで、撮像処理に移行する。

そして撮像者が撮像をスタートする操作を行うと共に、カメラ部 1 2 で得られる撮像映像データ（及びマイクロホン 3 3 で得られる音声データ）の、ディスク 9 0 への記録処理を実行させる。

液晶表示部 2 9 においては、システムコントローラ 1 1 は撮像中の映像を表示させるように制御するが、このとき、図 1 8 (c) に示すように、例えばピクチャーインピクチャーによる子画面表示（或いは画面分割）などの手法により、シーン設定データ S C # x (P) の再生映像を表示させるように制御してもよい。

図 1 8 (b) は、シーン # 4 として実際に「町並みの中にある自然」の風景を撮像している映像と共に、そのような映像を指示する内容となっているシーン設定データ S C # 4 (P) が表示されている状態である。

【 0 1 0 5 】

撮像処理は、撮像者のスタート操作から終了操作の間、継続されればよい。撮像者はシーン設定データの再生映像により、当該シーンの時間長を確認できるため、その時間に合わせて、多少し長めの時間で撮像を行うようにすればよい。

又は、シーン設定データにおいて設定されている時間割情報をシステムコントローラ 1 1 を検出して、システムコントローラ 1 1 が撮像時間を管理して自動終了させることもできる。

即ちシーン設定データにおける時間割として、1 分のシーンとされている場合は、システムコントローラ 1 1 は例えば 1 分 1 0 秒など、多少長めの撮像時間を

設定する。そして撮像者が撮像スタート操作を行って撮像処理を開始した時点からタイムカウントを行い、1分10秒が経過した時点で、自動的に撮像処理を終了させる。このようにしておけば、撮像者は撮像時間にさほどの神経を使わずに、撮像作業、例えば被写体の状況や、ズーム、パンなどの操作に集中できる。

【0106】

ステップF204としてのシーン撮像は、繰り返し実行できる。即ちテイク1、テイク2・・・として、撮像者が満足できるまで複数回のシーン撮像を実行できる。

つまり、ステップF201で或るシーンを選択した後、ステップF204に進んでシーン撮像を実行するたびに撮像映像データは、選択されたシーンの撮像映像データとして管理されて記録される。従って、同一のシーン選択状態で複数回撮像を行えば、各撮像映像データは、それぞれ同一のシーンについてのテイク1、テイク2・・・として管理される。

図20には撮像映像データがディスク90に記録された状態を示している。

先に図13において説明したように、ディスク90にはコンテンツ企画データが記録された状態で、撮像映像記録領域が残されているが、この撮像映像記録領域に撮像映像データが記録されていく。この場合、シーン#2を選択して1回、シーン撮像を行うことで、シーン#2としての撮像映像データSC#2(R)のTake1が記録され、またシーン#4を選択して2回、シーン撮像を行うことで、シーン#4としての撮像映像データSC#4(R)のTake1、Take2が記録されている状態を示している。

【0107】

ステップF204の撮像処理の後、ステップF205において、撮像したシーンの撮像映像データのエディット、レビュー、テイク選択等の処理が行われる。

即ちシステムコントローラ11は、撮像者の操作に応じて、撮像映像データSC#x(R)を再生させて液晶表示部29にレビュー表示させたり、或るシーンについて複数のテイクがとられた場合は、テイク選択画面を表示させたり、さらには撮像映像データについての編集操作を受け付ける。

【 0 1 0 8 】

撮像映像データのエディットとは、主に、シーンに設定された時間に合わせたイン点、アウト点の設定がある。

例えば図 1 4 (b) に、シーン # 2 , # 4 の選択状態で撮像された撮像映像データ S C # 2 (R) のTake1、 S C # 4 (R) のTake1、Take2を示しているが、これらは、シーンに設定された時間より多少長い時間長とされる。これをコンテンツ企画データのシーケンスに当てはめるには、シーン設定データ S C # 2 (P) 、 S C # 4 (P) において設定されている時間長に合うようにトリミングしなければならない。

このため、図示するようにイン点 (IN) 、アウト点 (OUT) が撮像者の操作に応じて決められる。

例えば撮像者は、撮像映像データのレビューを液晶表示部 2 9 において確認しながら、開始ポイント (イン点) を決める。すると、システムコントローラ 1 1 は設定された時間長からアウト点を算出し、設定する。

【 0 1 0 9 】

なお、イン点、アウト点の設定は、 F A T に記録される。例えば撮像映像データ S C # 2 (R) Take1 についてのイン点、アウト点の設定は、撮像映像データ S C # 2 (R) Take1 のファイルとしての開始アドレス、終了アドレスとして F A T に登録されればよい。

また、イン点、アウト点から除かれた前端側、後端側の実際の映像データは、ディスク 9 0 から消去されないことで、後にイン点、アウト点を変更したい場合にも対応できる。

【 0 1 1 0 】

或るシーンにつき、複数のテイクがとられた場合は、どのテイクを採用するかを選択させるテイク選択処理も行われる。例えばシーン # 4 についてテイク 1 , テイク 2 がとられた場合、システムコントローラ 1 1 は、図 1 9 (a) のように各テイクの撮像映像データ (S C # 4 (R) のTake1とTake2) を再生させ、液晶表示部 2 9 に表示させる。

撮像者は、この再生映像を確認しながらどちらのテイクを使用するかを決め、

選択操作を行う。システムコントローラ 11 は、テイクの選択情報を保持する。

【 0 1 1 1 】

ステップ F 2 0 4 で或るシーンの撮像によって撮像映像データが記録され、ステップ F 2 0 5 でレビューやエディット、テイク選択が行われるが、現在選択されている或るシーンについて撮像 OK とする操作を行った場合は、ステップ F 2 0 6 から F 2 0 7 に進み、その時点で選択されたテイク及び編集された状態での撮像映像データが、コンテンツ企画データとしてのシーケンスに組み込まれるように登録される。

即ちディスク 90 において F A T が編集される。

例えばコンテンツ企画データのみの時点では、図 20 の F A T においては、コンテンツの再生シーケンスは、シーン設定データを用いた「 S C # 1 (P) → S C # 2 (P) → S C # 3 (P) → S C # 4 (P) → S C # 5 (P) 」として管理されている。

この後、まず最初にシーン # 4 が選択されて撮像が行われ、撮像映像データ S C # 4 (R) の Take1 と Take2 が記録されたとし、そのテイク 2 が選択されて OK とされたとすると、ステップ F 2 0 7 で F A T が更新され、再生シーケンスは「 S C # 1 (P) → S C # 2 (P) → S C # 3 (P) → S C # 4 (R) Take2 → S C # 5 (P) 」として管理される状態となる。

つまりシーン # 4 の映像として、企画段階で設定された映像に代えて実際に撮像された映像が組み込まれるものとなる。

【 0 1 1 2 】

その後、必要なシーンの撮像が完了していなければステップ F 2 0 9 から F 2 0 1 に戻るが、この際、システムコントローラ 11 は、F A T で管理されるシーケンスにおいて各シーンの表示を行うため、上記のようにシーン # 4 が実際の撮像映像に組み替えられた後は、シーン選択画面として図 19 (b) のようになる。

つまり図 18 (a) と比較してわかるように、シーン # 4 に相当する画像が、シーン設定データ S C # 4 (P) の画像から、撮像映像データ S C # 4 (R) Take2 の画像に変化しているものである。

【 0 1 1 3 】

その後、例えばステップ F 2 0 1 でのシーン選択画面からシーン # 2 が選択されてステップ F 2 0 4 に進んで撮像が行われ、ステップ F 2 0 6 で撮像映像データ S C # 2 (R) Take1 が O K とされた場合は、ステップ F 2 0 7 で F A T が更新されて当該撮像映像データ S C # 2 (R) Take1 が再生シーケンスに登録される。すなわち再生シーケンスは「 S C # 1 (P) → S C # 2 (R) Take1 → S C # 3 (P) → S C # 4 (R) Take2 → S C # 5 (P) 」として管理される状態となり、つまりシーン # 2 の映像として、企画段階で設定された映像に代えて実際に撮像された映像が組み込まれるものとなる。

その状態でステップ F 2 0 1 に戻れば、図 1 9 (c) に示すようにシーン # 2 の映像として撮像映像データ S C # 2 (R) Take1 の映像が再生される。

【 0 1 1 4 】

なお、ステップ F 2 0 4 での撮像、ステップ F 2 0 5 でのエディット等が行われても O K テイクが得られていないと撮像者が判断した場合は、ステップ F 2 0 2 , F 2 0 4 , F 2 0 5 のいずれかに戻る操作が可能とされる。システムコントローラ 1 1 は撮像者の操作に応じて、これらの処理を繰り返し実行する。

【 0 1 1 5 】

また、例えば現場での撮像作業中に、突発的にシーンのアイディアが発生し、シーンを追加したい場合などもあるが、その場合はステップ F 2 0 1 のシーン選択画面の段階で、シーン追加を行うことができる。

システムコントローラ 1 1 は、撮像者のシーン追加操作に応じて何も設定されていないシーンを用意し、シーン選択画面に追加する。

撮像者が当該追加したシーン # y を選択して撮像操作を行うと、システムコントローラ 1 1 は撮像処理を行って、撮像映像データ S C # y (R) としてディスク 9 0 に記録する。当該撮像映像データ S C # y (R) が、ステップ F 2 0 6 で O K テイクとされた場合は、システムコントローラ 1 1 はステップ F 2 0 7 で、当該追加したシーンの撮像映像データ S C # y (R) を、再生シーケンスに加えるように F A T 更新を行う。

【 0 1 1 6 】

ステップ F 2 0 8 の段階で、撮像者が必要な撮像を終えたと判断して所定の操作を行った場合は、その時点でコンテンツが完成するものとなる。

例えばコンテンツ企画データの段階で、シーン # 2, # 4 について撮像が必要とされていた場合は、シーン # 2, # 4 について O K テイクが得られた時点で撮像を終えればよい。

この時点で上記のように再生シーケンスが「S C # 1 (P) → S C # 2 (R) Take1 → S C # 3 (P) → S C # 4 (R) Take2 → S C # 5 (P)」と管理されているとすると、ディスク 9 0 からコンテンツ全体を通して再生させると、図 1 4 (c) に示すような再生が行われる。即ち上述したコンテンツ企画データの例に合わせていえば、

シーン # 1 . . . シーン設定データ S C # 1 で設定されたタイトル映像

シーン # 2 . . . 駅前風景の撮像映像データ S C # 2 (R) Take1

シーン # 3 . . . シーン設定データ S C # 3 で設定された地図映像

シーン # 4 . . . 町並み風景の撮像映像データ S C # 4 (R) Take2

シーン # 5 . . . シーン設定データ S C # 5 で設定されたエンディング映像
が、順番に再生される。また B G M やナレーションはオーディオ設定ファイルに従って映像に同期して再生され、さらに画像処理設定ファイルに従って画像エフェクトやスーパーインポーズが行われる。

そしてこれは、完成品の映像コンテンツとなる。

【 0 1 1 7 】

なお、この後、図 1 で説明したように必要に応じて微修正 (S 3) を行うことも可能である。

例えばオーディオ設定ファイルを修正して B G M を変更させたり、撮像映像データのイン点、アウト点を修正したり、さらには、再度取り直しのためにシーン撮像を行うことも可能である。

換言すれば、本例の場合、図 1 のコンテンツ企画 (S 1)、シーン撮像 (S 2)、さらには微修正 (S 3) としての作業過程において、製作スタッフが O K と考えた時点で、ディスク 9 0 に記録され再生シーケンスとして登録されている内容で、そのコンテンツが完成するものである。

【 0 1 1 8 】

そして以上のようなシーン撮像の手順においては、撮像者はコンテンツ企画データにおけるシーン設定データを確認しながら撮像作業を進めることができる。つまり企画書や絵コンテ等を不要とできる。

またシーン設定データ S C # x (P) においてコンピュータグラフィック映像や、素材データベースからの映像データが用いられていれば、撮像者はコンテンツ企画段階で意図された映像イメージを直接的に把握することができ、企画に沿った撮像が容易に実現される。

さらに、任意の時点で再生シーケンスにそってコンテンツ全体を再生させることで、撮像者が全体の流れを把握して撮像に望んだり、撮ったシーンが、うまく前後のシーンとつながっているかなどの撮像現場での確認もできる。これによって撮像映像データについて O K / N G の判断も的確に行うことができ、作業効率も向上される。

またシーン撮像の順番は任意であり、撮りやすいシーンから実行できる。

【 0 1 1 9 】

従って本実施の形態によるコンテンツ製作を行う場合、コンテンツ企画データの作成が容易であること、コンテンツ企画データや撮像映像データを任意の時点でコンテンツのシーケンス上で再生させて企画イメージや撮像結果を確認できることで、熟練者でなくとも、或る程度高品質のコンテンツ製作が可能となる。

【 0 1 2 0 】

4. 変形例

上記実施の形態では、コンテンツ企画データをディスク 9 0 に記録し、このディスク 9 0 をビデオカメラ 1 においてもそのまま使用して撮像を行うようにした。つまりビデオカメラ 1 では、ディスク 9 0 をセットすることでコンテンツ企画データを取得できる例とした。このようにすれば、コンテンツ企画からシーン撮像を経てコンテンツを完成させるまでを、1つのメディアで完結でき、この点で

効率の向上やコンテンツの取り扱いの容易性を得ることができる。

【 0 1 2 1 】

しかしながら、例えば旅行案内コンテンツ製作などであって、コンテンツ企画を行うオフィス等とは、遠い場所で撮像を行う場合や、コンテンツ企画とシーン撮像のスケジュールなどの事情でディスク 9 0 に受け渡しが困難な場合も考えられる。

このため、コンテンツ企画データをネットワーク通信などによりビデオカメラ 1 に送信できるようにすることが考えられる。

即ち図 2 のコンテンツ企画作成装置が、通信処理部 4 9 , ネットワークインターフェース 5 0 を備え、またビデオカメラ 1 には図 1 6 に示したように通信部 2 1 を備えるようにしてデータ通信可能とし、コンテンツ企画作成装置からビデオカメラ 1 にコンテンツ企画データを送信する。

ビデオカメラ 1 では、受信されたコンテンツ企画データを、ディスク 9 0 に記録することで、上記実施の形態で説明したとおりのシーン撮像を実行できる。

このようにすれば、遠隔地での撮像にも対応でき、さらにはシーン撮像開始後において企画変更を行いたい場合に、コンテンツ企画データを送り直すと行ったことも容易に可能となるため、コンテンツ製作効率を向上できる。

【 0 1 2 2 】

また或いは、コンテンツ企画データをメディアに記録して受け渡す形態としては、ビデオカメラ 1 が撮像映像データの記録に用いるメディアとは別のメディアにコンテンツ企画データを記録するようにしてもよい。

例えばコンテンツ企画データをメモ리카ード、或いはディスク 9 0 とは別のディスクメディアなどに記録する。

ビデオカメラ 1 において、これらメモ리카ードや別のメディアに対応する記録再生部が設けられていれば、ビデオカメラ 1 側でコンテンツ企画データを読み込み、ディスク 9 0 に記録して上記同様にシーン撮像を行うことができる。

また、そのメモ리카ードなどの他の記録再生部が設けられていなくとも、メモ리카ードドライブなどに記録再生機器をビデオカメラ 1 の外部インターフェース 2 0 により接続することで、コンテンツ企画データを取得できる。

【 0 1 2 3 】

また必ずしもコンテンツ企画データと、撮像映像データが、同一のメディアに記録されなければならないものではない。例えばコンテンツ企画データと撮像映像データが別のメディアに記録されるものであっても、互いのメディアの記録データが連係管理可能であれば、上述したシーン撮像を行うことができる。

【 0 1 2 4 】

また図 1 5，図 1 6 に示したようにビデオカメラ 1 には液晶表示部 2 9 を設け、上述したように各種表示が行われるようにしたが、外部のモニタ装置をビデオカメラ 1 に接続できるようにし、そのモニタ装置において上記図 1 8，図 1 9 のような表示が行われるようにしてもよい。その意味では、液晶表示部 2 9 は必ずしも設けられなくてもよい。

また、ビューファインダ 3 1 において図 1 8，図 1 9 で説明したような表示が行われるようにしてもよい。

【 0 1 2 5 】

また上記例ではビデオカメラ 1 において、シーン撮像時に撮像映像データをディスク 9 0 に記録するものとしたが、ディスク 9 0 に記録するほか、通信部 2 1 から送信出力するようにしてもよい。

例えばシーン撮像手順として図 2 1 に示すように実行する。

図 2 1 のステップ F 3 0 0、F 3 0 1、F 3 0 2、F 3 0 3、及びステップ F 3 0 5 は、図 1 7 のステップ F 2 0 0、F 2 0 1、F 2 0 2、F 2 0 3、及びステップ F 2 0 8 と同様である。

ステップ F 3 0 3 から、或る選択されたシーン # x について撮像を実行する際には、ステップ F 3 0 4 において、撮像した撮像映像データを通信部 2 1 に供給し、所定の通信エンコードを行って、送信出力するようにする。

このとき、選択されているシーンの情報としてシーンナンバ（# x）やコンテンツ企画データ自体の識別情報なども送信する。

このような撮像及び送信を、必要なシーンを選択しながら実行し、必要なシーンについて撮像を終えた際に、ステップ F 3 0 5 から F 3 0 6 に進んでシーン撮像作業を終える。

【 0 1 2 6 】

なお、図 2 1 では撮像した撮像映像データを送信するのみとしたが、同時にディスク 9 0 に記録してもよいことは言うまでもない。

また、ステップ F 3 0 4 での撮像処理は、撮像者のスタート操作から終了操作の間、継続されればよい。撮像者はシーン設定データの再生映像により、当該シーンの時間長を確認できるため、その時間に合わせて、多少し長めの時間で撮像を行うようにすればよい。

又は、シーン設定データにおいて設定されている時間割情報をシステムコントローラ 1 1 を検出して、システムコントローラ 1 1 が撮像時間を管理して自動終了させることもできる。

【 0 1 2 7 】

このような撮像映像データ（及びシーンナンバ等）の送信先は、コンテンツ企画装置或いは他の情報処理装置であって、少なくともコンテンツ企画データを何らかの記録媒体に記録してある装置であればよい。

ビデオカメラ 1 から送信される撮像映像データは、受信した情報処理装置において、記憶されているコンテンツ企画データに組み込まれる。つまりその情報処理装置において、コンテンツ企画データに対応させて受信した撮像映像データをシーンナンバとともに記録する。

すると、情報処理装置側において、シーンナンバに基づいて、管理情報を書き換え、コンテンツ企画データに撮像映像データを組み込むことや、或るシーンについて複数のテイクの撮像映像データを情報処理装置側で格納し、選択したり、編集することができる。

つまり受信側の情報処理装置では、コンテンツ企画データを記憶し、撮像映像データがシーンナンバと共に送信されてくることで、図 1 7 でビデオカメラ 1 での処理として説明したステップ F 2 0 5、F 2 0 7 の処理を実行でき、当該情報処理装置側でコンテンツを完成させることができるものとなる。

【 0 1 2 8 】

実施の形態におけるディスク 9 0 としては、光磁気ディスク、相変化記録ディスクなど、記録再生可能なディスクメディアが好適である。またディスク 9 0 に

代えて、フラッシュメモリ等を用いたメモリカードなど他の形式のメディアを用いてもよい。少なくとも映像データの記録メディアとして或る程度十分な容量があり、記録、再生、及び編集が可能なメディアであればよい。

【 0 1 2 9 】

本発明のコンテンツ企画作成プログラムは、上述したコンテンツ企画の手順を実行するコンテンツ企画作成装置を例えばパーソナルコンピュータによって実現するプログラムである。このコンテンツ企画作成プログラムにより、上述した効果を得るコンテンツ企画作成装置を、特別な専用装置を用いずに実現できる。

さらに、そのような本発明のコンテンツ企画作成プログラムが記録された本発明のプログラム記録媒体によれば、コンテンツ企画作成プログラムの提供が容易となり、本発明を広く一般に提供できる。

また本発明の撮像プログラムは、上述したシーン撮像の手順をビデオカメラ 1 において実行させるプログラムであり、例えばシステムコントローラ 1 1 の動作プログラムとなる。

さらに、そのような本発明の撮像プログラムが記録された本発明のプログラム記録媒体によれば、撮像プログラムを容易に提供できるため、ビデオカメラ 1 の設計やバージョンアップなどに好適である。

【 0 1 3 0 】

本発明のコンテンツ企画作成プログラム、撮像プログラムは、パーソナルコンピュータ等の機器に内蔵されている記録媒体としての HDD や、CPU 内の ROM 等に予め記録しておくことができる。

あるいはまた、フレキシブルディスク、CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory)、MO (Magnet optical) ディスク、DVD (Digital Versatile Disc)、磁気ディスク、半導体メモリなどのリムーバブル記録媒体に、一時的あるいは永続的に格納（記録）しておくことができる。このようなリムーバブル記録媒体は、いわゆるパッケージソフトウェアとして提供することができる。

また、コンテンツ企画作成プログラム、撮像プログラムは、リムーバブル記録媒体からパーソナルコンピュータ等にインストールする他、ダウンロードサイトから、LAN (Local Area Network)、インターネットなどのネットワークを介し

てダウンロードすることもできる。

【 0 1 3 1 】

【発明の効果】

以上の説明から理解されるように本発明では次のような効果が得られる。

本発明のコンテンツ企画作成方法、コンテンツ作成システムによれば、少なくともコンテンツを構成する複数のシーンによるシーン構成が設定されているテンプレートを選択し、選択したテンプレートに含まれるシーンに対して、既存素材データ又は新規作成データを用いてシーンの内容を設定していくことで、コンテンツ企画データを作成できる。従って、コンテンツ企画に不慣れなユーザーであっても容易且つ短時間でコンテンツ企画を行うことができる。

また、テンプレートにおける各シーンに既存素材データ又は新規作成データを当てはめていくものであり、過去の映像や用意されたイメージ映像、テキスト、コンピュータグラフィックなどを有効に利用して企画を進めることができる。

そして、テンプレートに沿って作成したコンテンツ企画データを撮像装置に受け渡すことができるように出力することで、企画書や絵コンテ等を不要とすることもできる。

【 0 1 3 2 】

またテンプレート上で設定されたシーン構成に沿って、又は各シーンに対応して、オーディオ内容を設定することで、企画段階でBGM（バックグラウンドミュージック）やナレーションの設定も行うことができる。また企画段階でBGMを設定できることで、BGM等の長さに合わせてシーンの構成割を設定することも可能となり、撮像後の困難な編集処理等を解消できる。

同様に上記テンプレート上で設定されたシーン構成に沿って、又は各シーンに対応して、画像処理内容を設定することで、画像効果を考えながら企画でき、しかも撮像後の煩雑な編集も解消できる。

また、テンプレート上で設定されたシーン構成を変更できるようにすることで、用意されたテンプレートを発展させて企画作業者のセンスを加味するなど、より高度なコンテンツ企画データの作成も可能となる。

またコンテンツ企画データについては、出力手順において再生出力することで

、完成後のコンテンツのイメージを企画の段階で実際に映像及び音声で確認できる。これによって、企画されたシーンの構成割、時間、映像内容などのシーン設定、BGM等のオーディオ設定、画像処理設定などが適切かどうかを判断し、またこれらの修正も即座に実行できるため、高品質なコンテンツ製作を効率的に実行できるものとなる。

【 0 1 3 3 】

またコンテンツ企画データは、撮像装置が対応する記録媒体に記録させることで、そのまま撮像装置に受け渡すことができる。

またコンテンツ企画データを、撮像装置との間のデータ通信において送信出力するようにして撮像装置に受け渡すようにしてもよく、例えば既に撮像現場に行っているスタッフが所持する撮像装置にコンテンツ企画データをネットワーク通信で送ることなどにより、効率的なコンテンツ作成を実現する。

【 0 1 3 4 】

また本発明のコンテンツ企画作成プログラムによれば、情報処理装置等に上記効果を奏するコンテンツ企画作成方法を実行させることができる。

またコンテンツ企画作成プログラムを記録した本発明のプログラム記録媒体によれば、上記の効果を実現するコンテンツ企画作成方法を情報処理装置によって実現すること、及びコンテンツ企画作成方法の広範な提供に適している。

【 0 1 3 5 】

本発明の撮像装置、撮像方法、コンテンツ作成システムによれば、コンテンツ企画データの内容を表示上で確認しながらシーンを選択し、撮像を行っていけばよく、企画書や絵コンテを用いることなく簡易に撮像を実行できる。また、コンテンツ企画データに含まれる任意のシーンを選択して撮像していけばよいため、撮像スケジュールもフレキシブルに進行させることができる。

そして、撮像し記録媒体に記録した撮像映像信号は、コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てるようにコンテンツ企画データの管理情報において管理される。これは、必要なシーンの撮像を行うのみで、コンテンツとしてのシーケンスに沿って撮像映像信号が当てはめられていくものとなり、つまり必要なシーンの撮像を行った時点で、コンテンツ企画データが完成品のコンテンツとなるもの

となり、コンテンツを非常に容易且つ短時間で製作できるものとなる。しかもコンテンツ企画データは、上述したコンテンツ企画作成方法で作成されたものであることで、完成後のイメージが確認されているため、コンテンツ企画データに撮像映像信号が当てはめられて完成したコンテンツは、企画段階で想定された内容、品質、水準のものとなる。

【 0 1 3 6 】

また、コンテンツ企画データに基づいて撮像した撮像映像信号は、記録媒体に記録せずに（或いは記録媒体に記録すると共に）送信出力することもできる。撮像映像信号とシーン情報（シーンナンバ）を例えばコンテンツ企画データを記録した情報処理装置に送信すれば、その情報処理装置側で、送信されてきた撮像映像信号をシーンナンバに基づいてコンテンツ企画データに組み込み、コンテンツを完成させていくことができる。

【 0 1 3 7 】

また、コンテンツ企画データは、撮像装置に装着される記録媒体に記録されていることで、撮像装置はコンテンツ企画データを取得でき、しかも、その記録媒体に撮像映像信号が記録されていくため、1つの記録媒体を用いるのみでコンテンツ企画から完成までを遂行できる。

また、コンテンツ企画データは、撮像映像信号が記録媒体とは別の記録媒体に記録され、撮像装置がその別の記録媒体から再生させて取得したり、或いはデータ通信によって取得することでもよく、機器の機能に応じてコンテンツ企画データを取得できる。

【 0 1 3 8 】

コンテンツ企画データの内容として、選択されたシーンに対応するシーン設定データを表示することで、撮像する内容や手法のガイドとなり、撮像者が熟練していなくても或る程度の水準の撮像が可能となる。また、従って企画時に想定したとおりの撮像を実行することも容易となる。

また、コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態で撮像が行われる際に、選択されたシーンに対応するシーン設定データと、撮像中の撮像映像信号とを表示させることによっても、撮像のガイドとして好適である。

【 0 1 3 9 】

また、コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てられた撮像映像信号を含んで、コンテンツ企画データに基づいた映像を表示させることで、撮影時に完成状態（又は一部完成状態）のコンテンツを確認することができる。従って、撮像した内容やコンテンツ全体の流れをその場で判断し、撮像内容に満足できない場合などに即座に取り直しをすることもでき、これもコンテンツ作成の効率化を促す。

また、撮像内容を確認し、撮像映像信号に対する編集を行うことができるようにすることで、より高度なコンテンツ作成が可能となる。

【 0 1 4 0 】

また、コンテンツ企画データにおける或るシーンが選択された状態での撮像及び撮像映像信号の記録の実行時間を、コンテンツ企画データに含まれるシーン時間情報に基づいて設定する。即ち撮像が開始されてから、そのシーンについて設定された時間で自動的に撮像／記録が終了されることで、撮像者が意識しなくても適切な時間長の撮像映像信号を得ることができる。これも撮像作業の容易化、効率化を実現する。

【 0 1 4 1 】

また本発明の撮像プログラムによれば、上記効果を奏する撮像装置、撮像方法を実現でき、撮像プログラムを記録した本発明のプログラム記録媒体によれば、上記の効果を實現する撮像装置、撮像方法の實現及び広範な提供に適している。

【 0 1 4 2 】

そして以上のような各種効果によって、本発明によれば、コンテンツ作成に熟練していない一般のユーザーによっても、非常に簡易且つ短時間で、しかも業務用途等にも耐えうる内容のコンテンツを作成できるという効果が實現されるものである。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の実施の形態のコンテンツ製作手順の説明図である。

【図 2】

実施の形態のコンテンツ企画データを作成する情報処理装置のブロック図である。

【図 3】

実施の形態のコンテンツ企画の際のテンプレートの説明図である。

【図 4】

実施の形態のコンテンツ企画に用いる素材データベースの説明図である。

【図 5】

実施の形態のテンプレートの構造の説明図である。

【図 6】

実施の形態のコンテンツ企画処理のフローチャートである。

【図 7】

実施の形態のコンテンツ企画の際のオーディオ設定及び画像処理設定の説明図である。

【図 8】

実施の形態のテンプレートに基づくシーン設定データ生成の説明図である。

【図 9】

実施の形態のテンプレートに基づくシーン設定データ生成の説明図である。

【図 1 0】

実施の形態のテンプレートに基づくシーン設定データ生成の説明図である。

【図 1 1】

実施の形態のテンプレートに基づくシーン設定データ生成の説明図である。

【図 1 2】

実施の形態のシーン設定データ例の説明図である。

【図 1 3】

実施の形態のコンテンツ企画データを記録したディスクの説明図である。

【図 1 4】

実施の形態のコンテンツ企画データに基づく撮像及び完成コンテンツの説明図である。

【図 1 5】

実施の形態のビデオカメラの外観の説明図である。

【図 1 6】

実施の形態のビデオカメラの構成のブロック図である。

【図 1 7】

実施の形態のシーン撮像手順のフローチャートである。

【図 1 8】

実施の形態のシーン選択から撮像までの動作の説明図である。

【図 1 9】

実施の形態のシーン選択から撮像までの動作の説明図である。

【図 2 0】

実施の形態のシーン撮像後のディスクの記録状態の説明図である。

【図 2 1】

実施の形態の他のシーン撮像手順のフローチャートである。

【図 2 2】

従来のコンテンツ製作手順の説明図である。

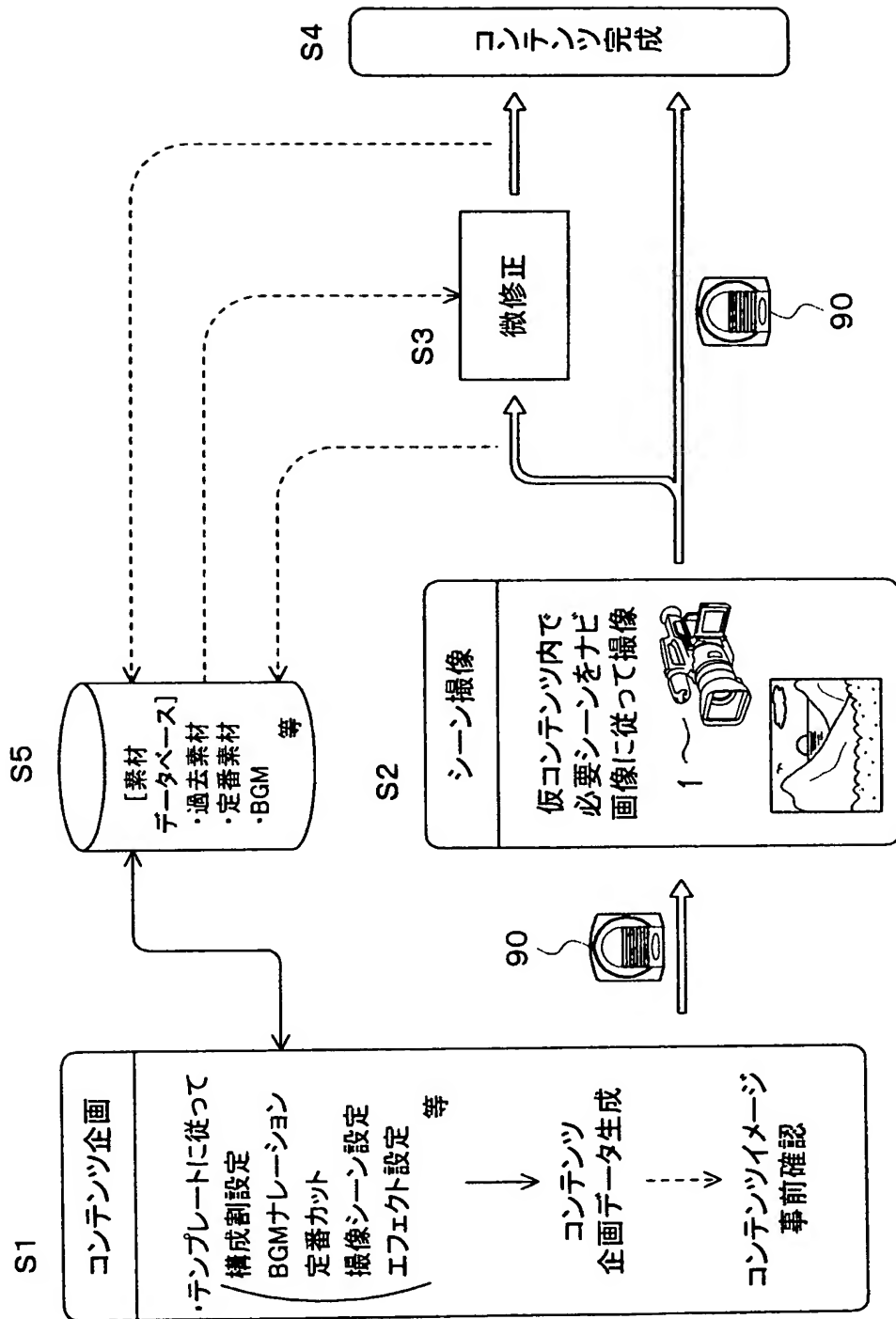
【符号の説明】

1 ビデオカメラ、11 システムコントローラ、12 カメラ部、13 撮像部、14 撮像信号処理部、15 カメラコントローラ、16 記録再生部、17 エンコード／デコード部、18 ディスクドライブ、19 記録再生コントローラ、20 外部インターフェース、21 通信部、22 ROM、23 RAM、24 フラッシュメモリ、25 計時部、27 操作部

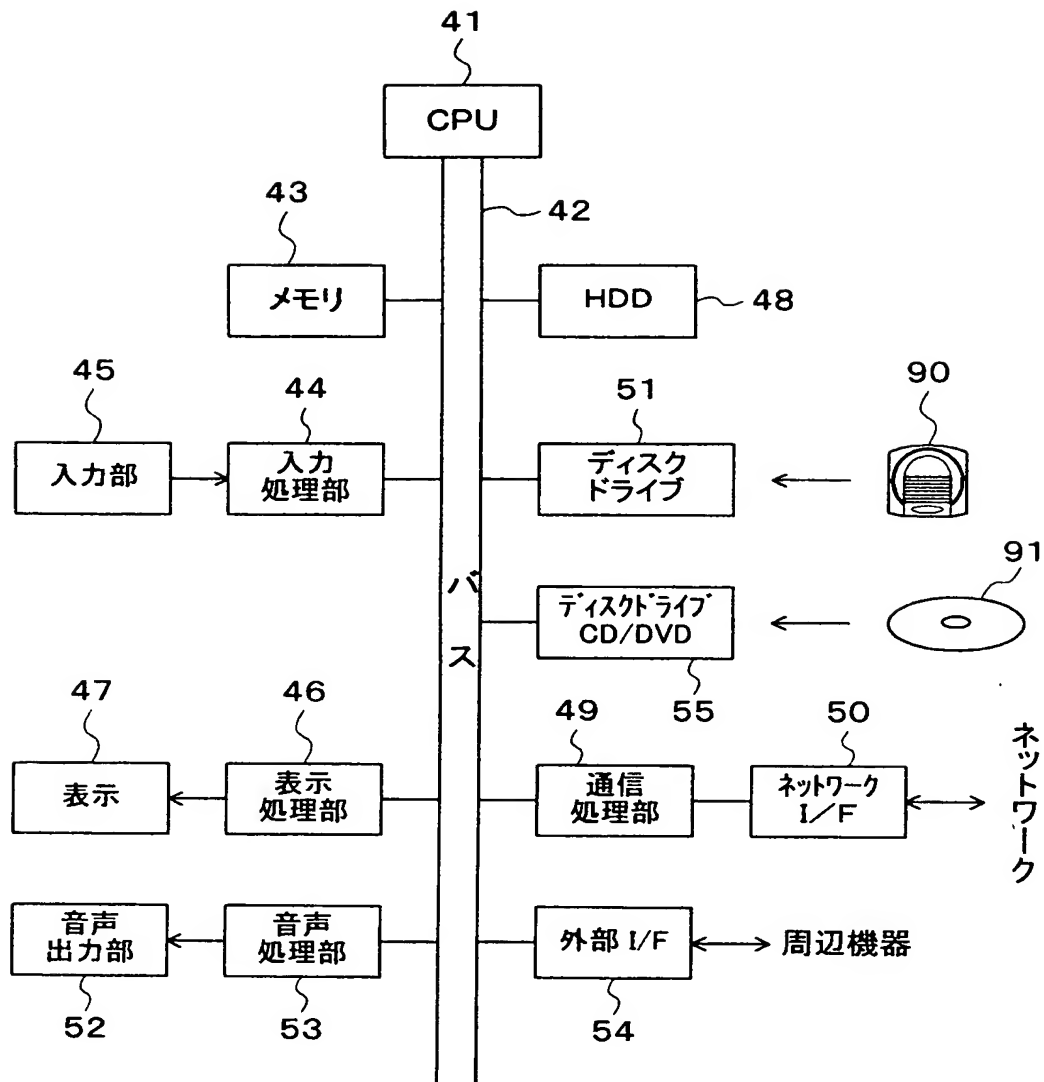
【書類名】 図面

【図 1】

実施の形態のコンテンツ製作手順

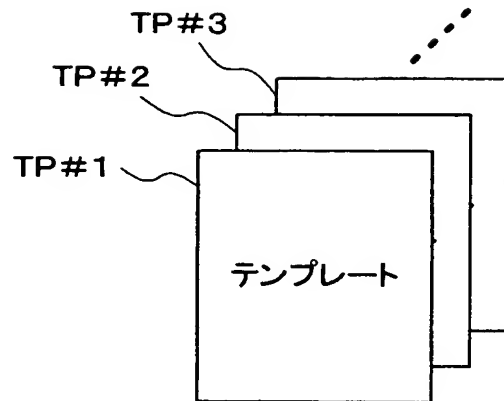


【図 2】



コンテンツ企画作成装置
(パーソナルコンピュータ)

【図 3】

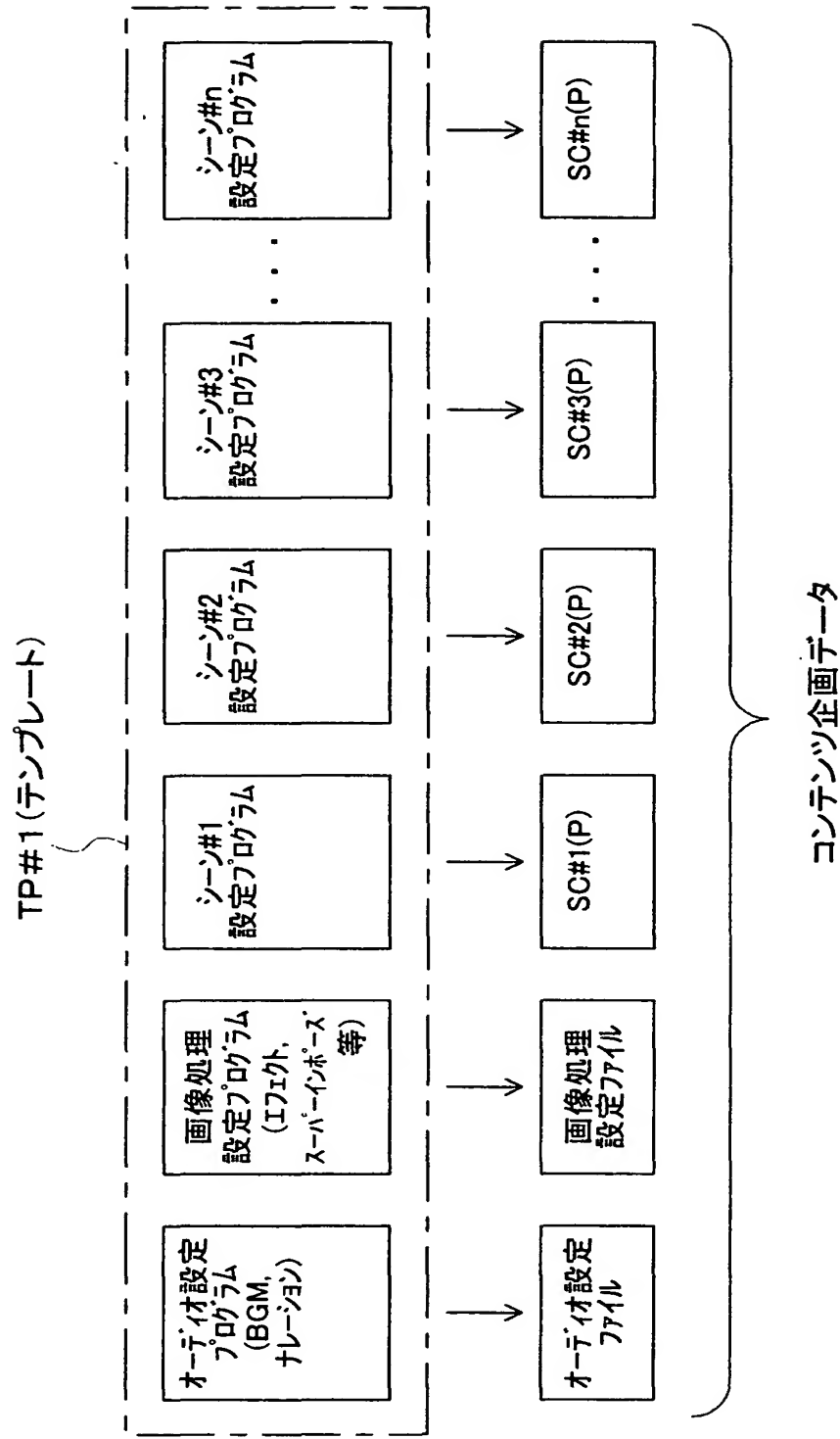


【図 4】

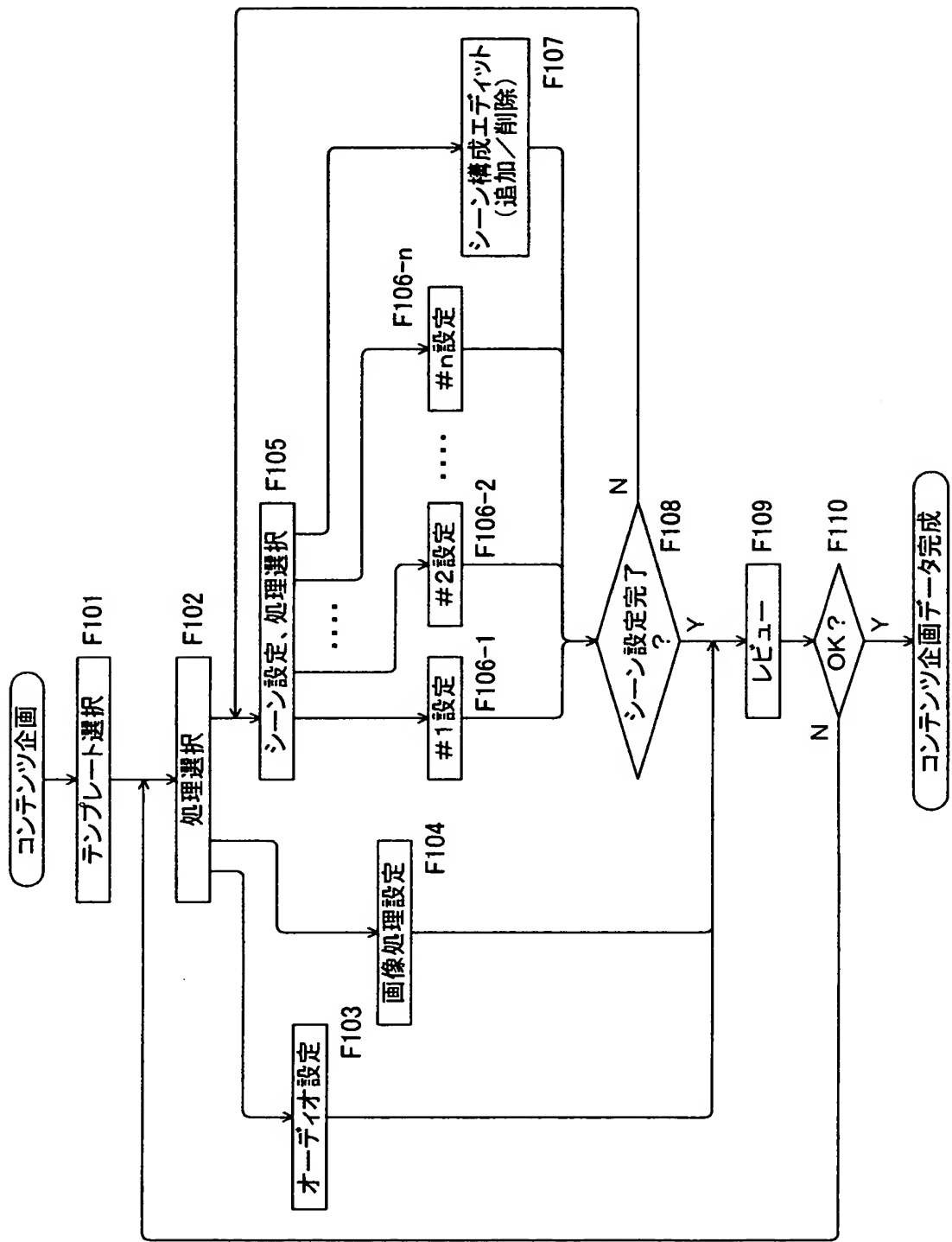
素材データベース

BGM データベース	プリセットバンク	ユーザバンク
ナレーション データベース	プリセットバンク	ユーザバンク
静止画 データベース	プリセットバンク	ユーザバンク
動画 データベース	プリセットバンク	ユーザバンク

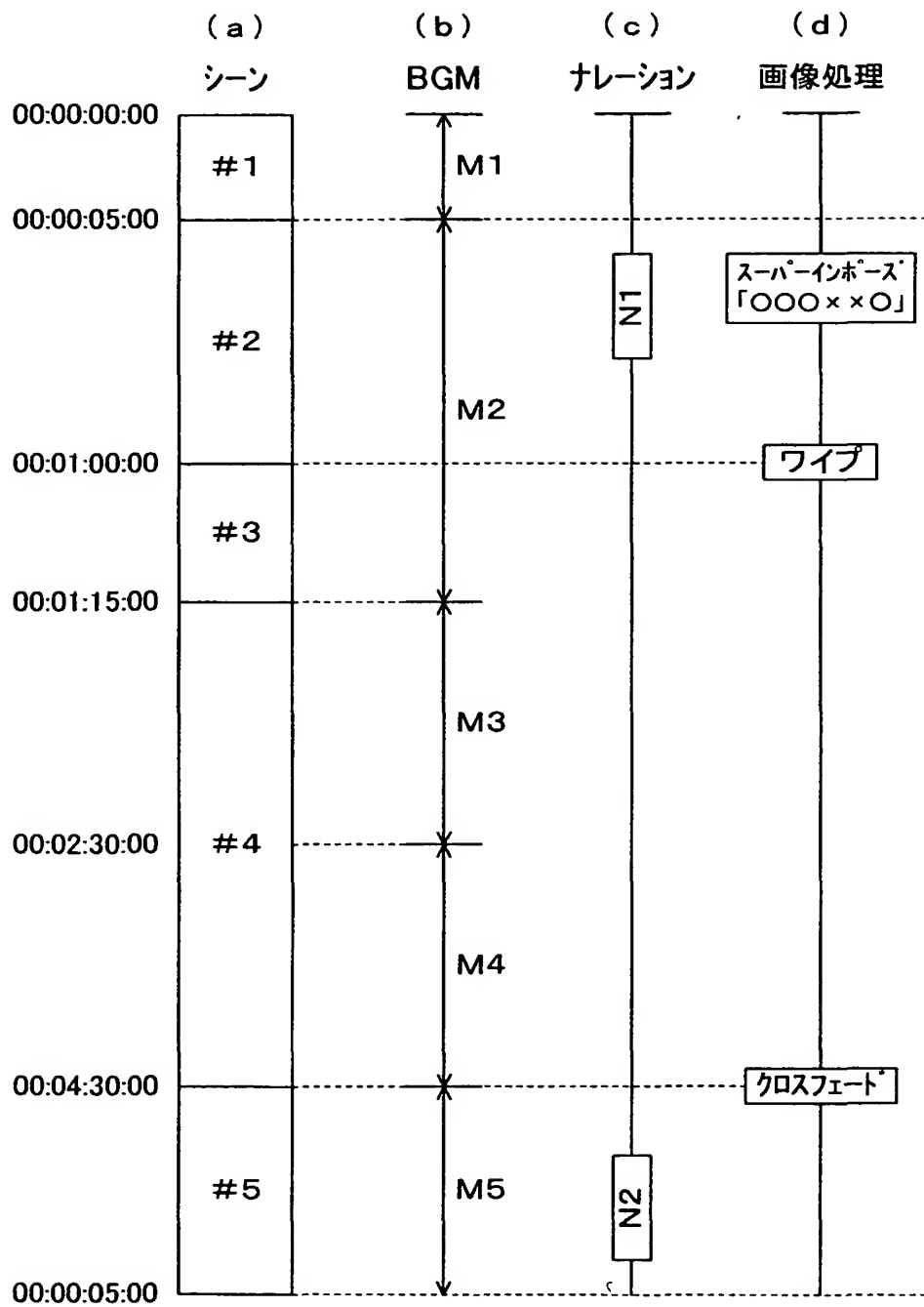
【図 5】



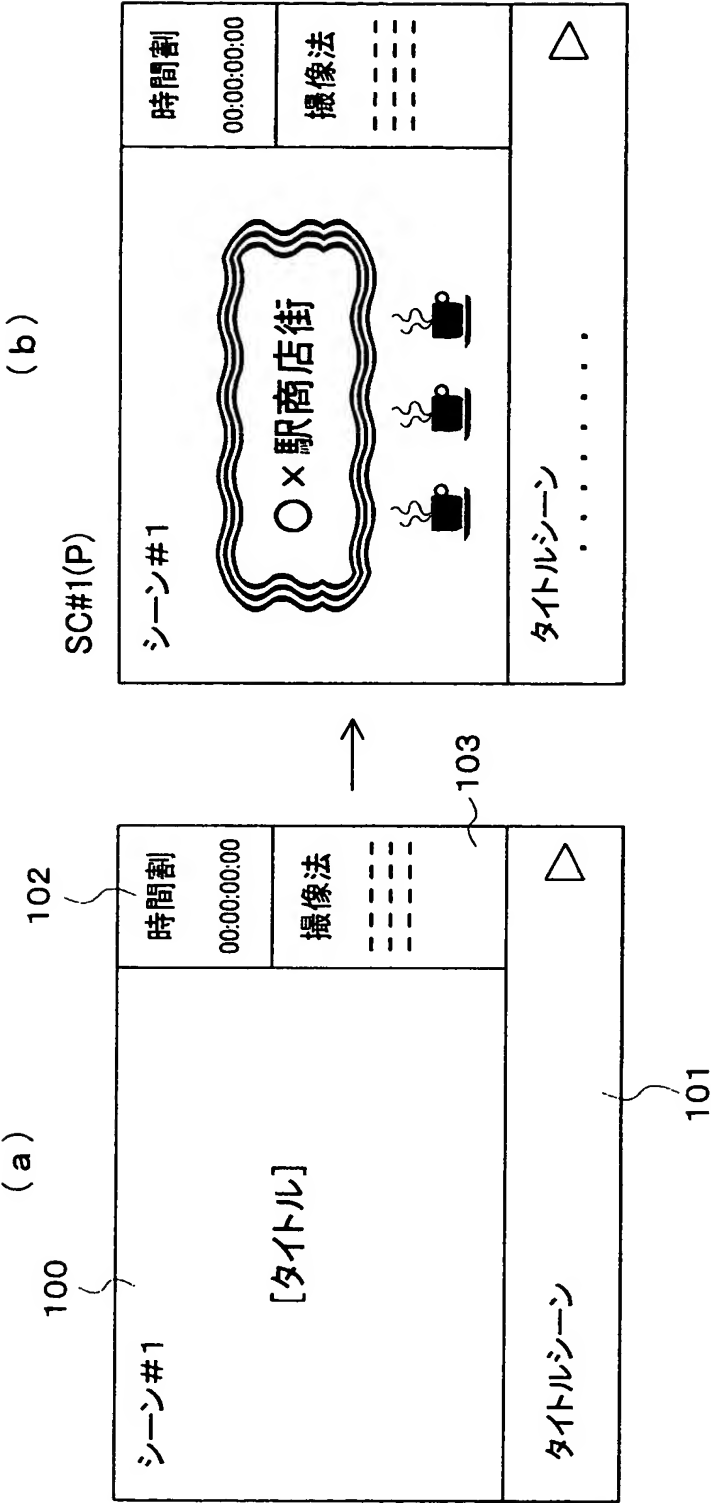
【図 6】



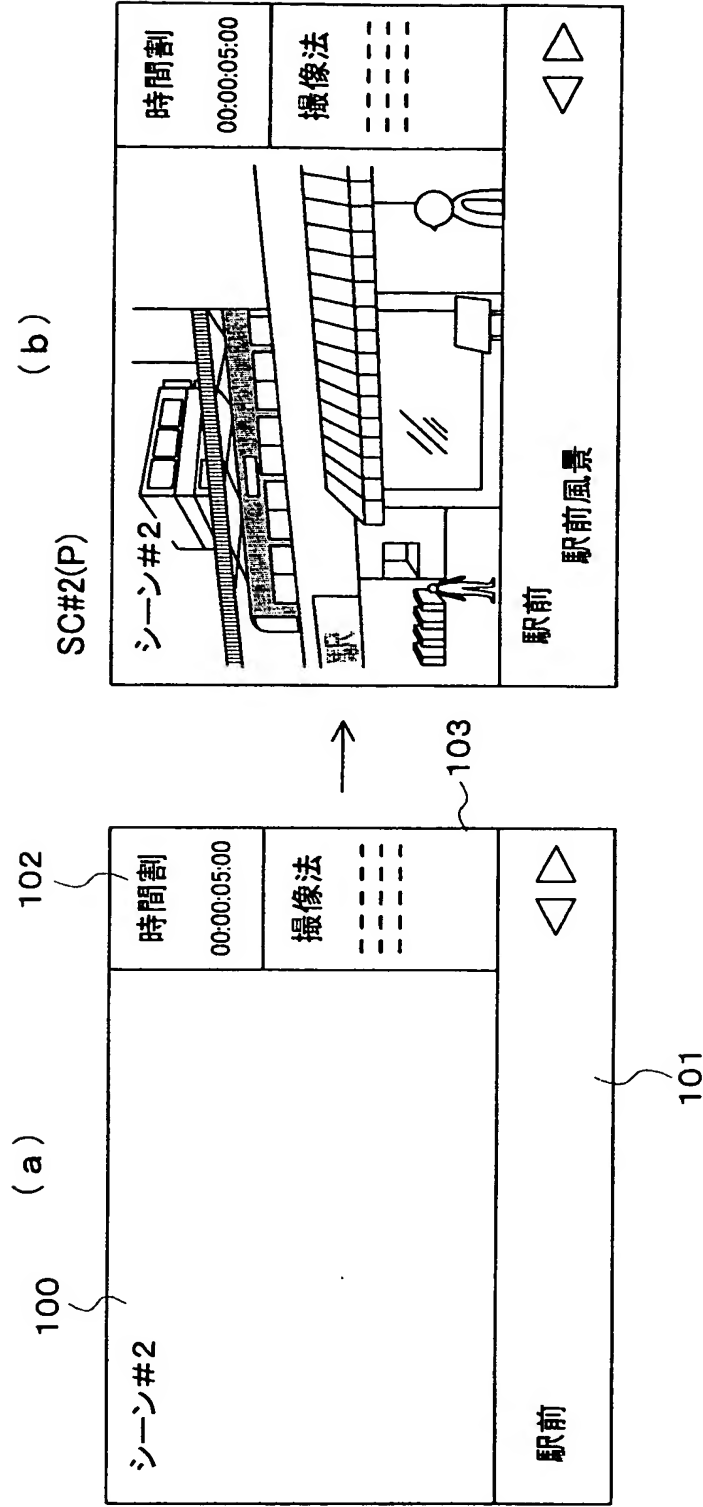
【図 7】



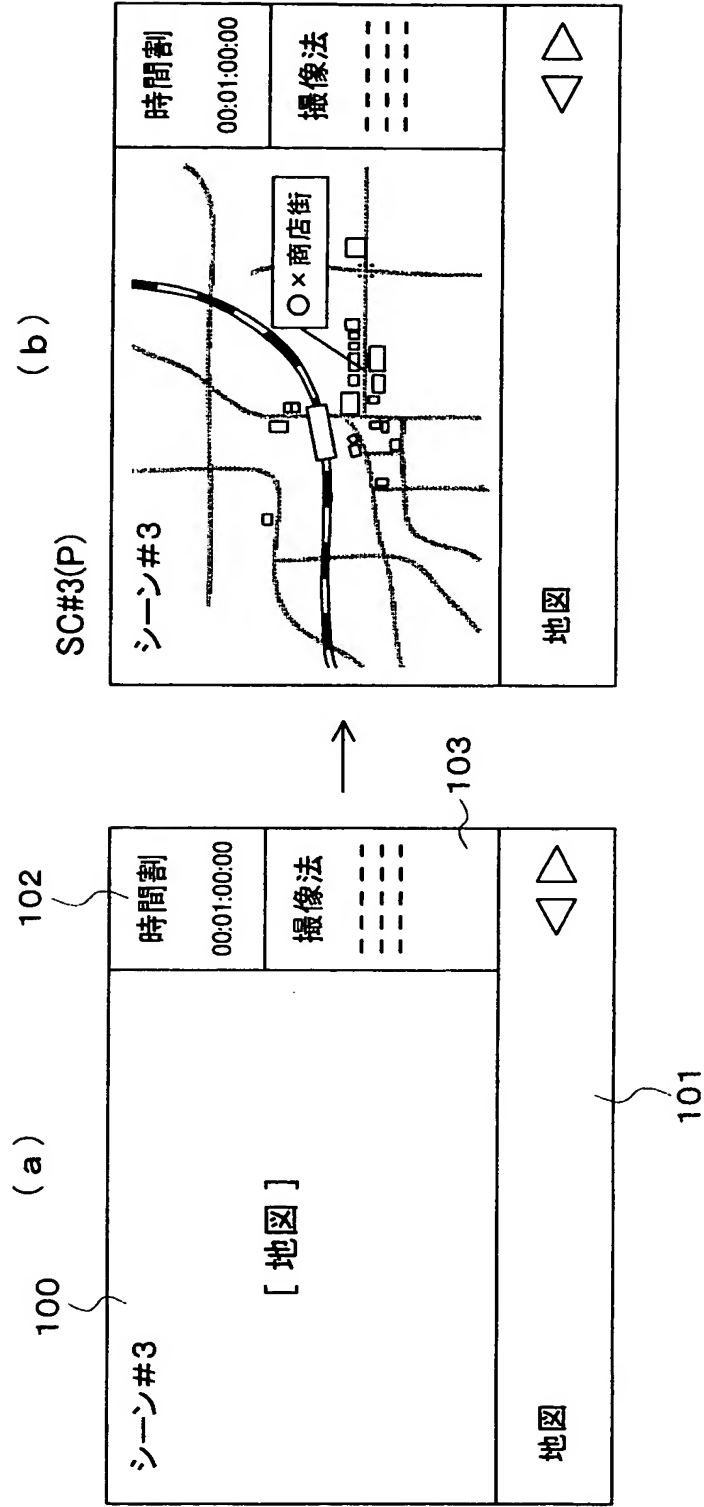
【図 8】



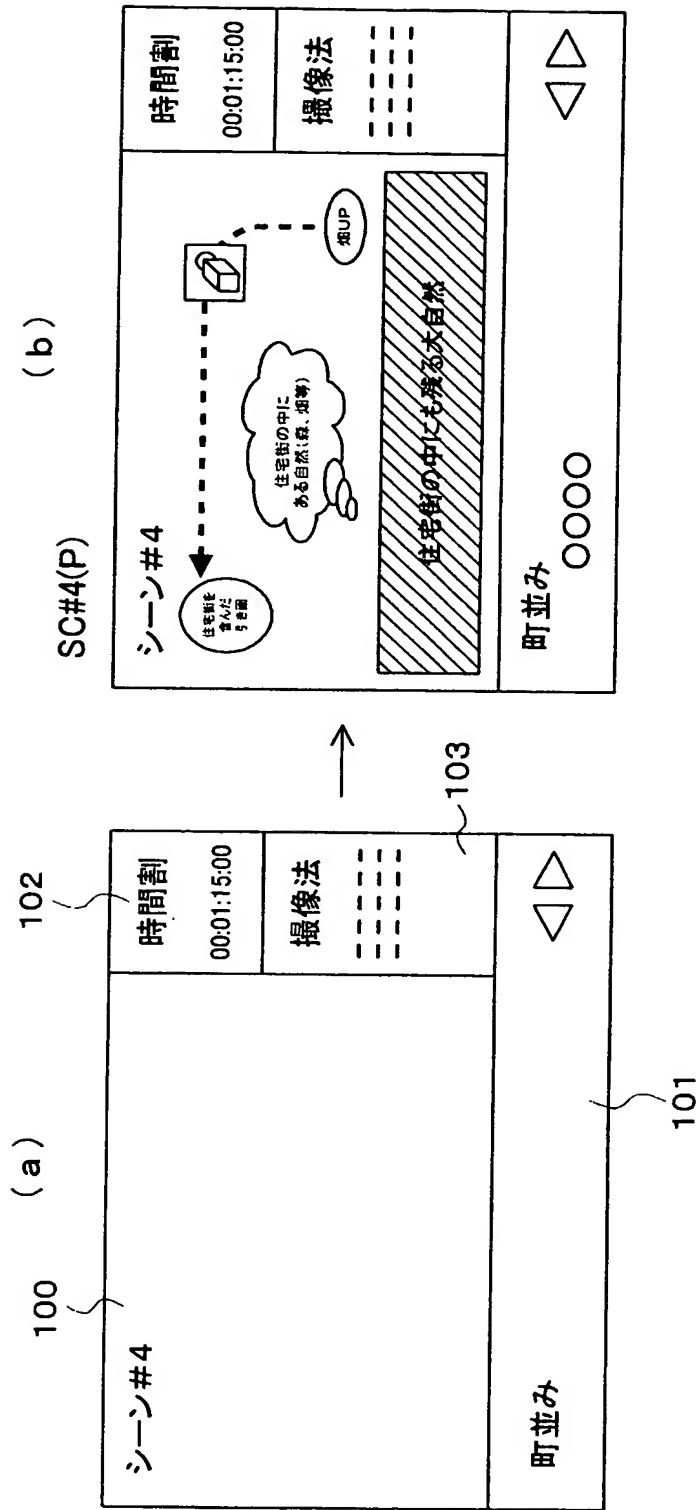
【図 9】



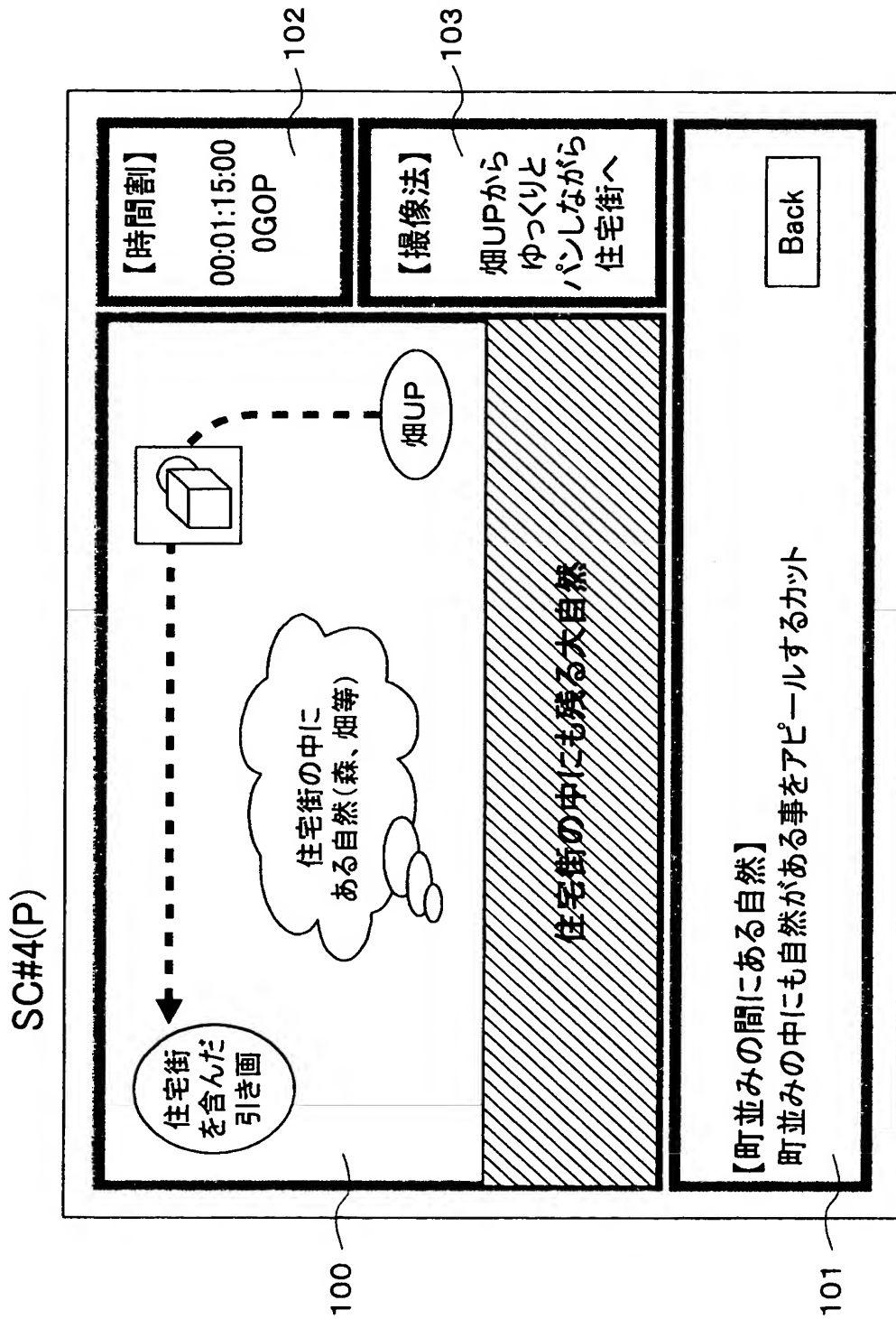
【図 1 0】



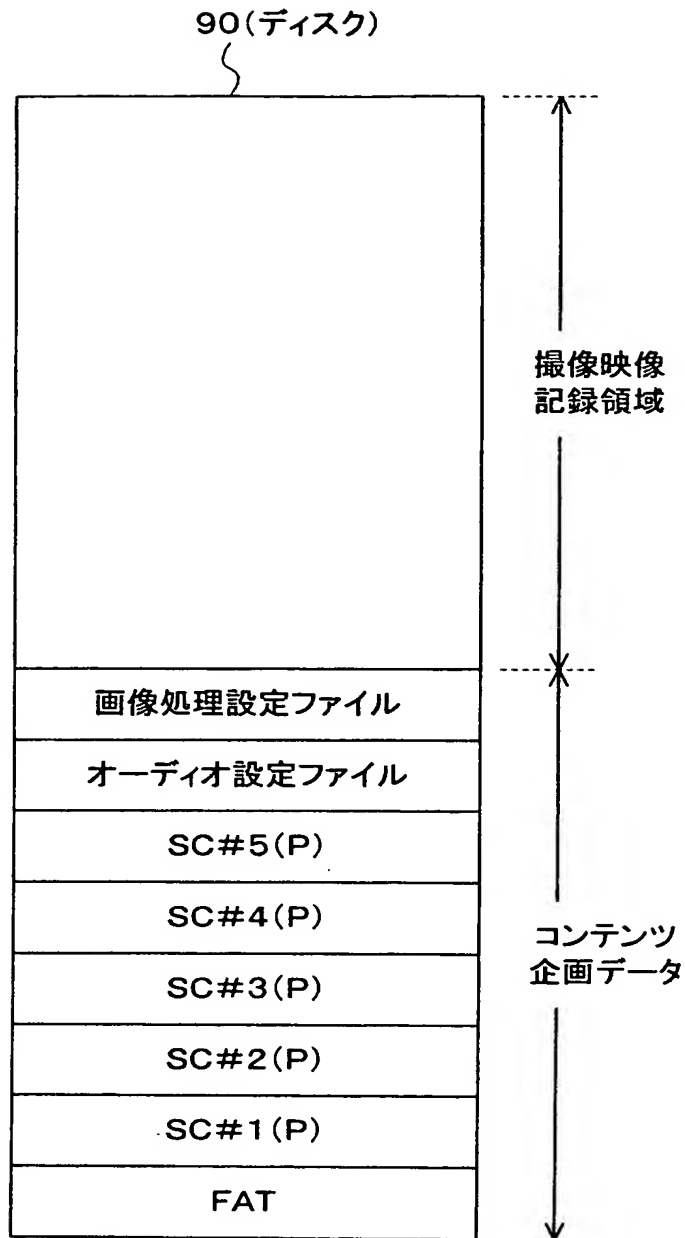
【図 1 1】



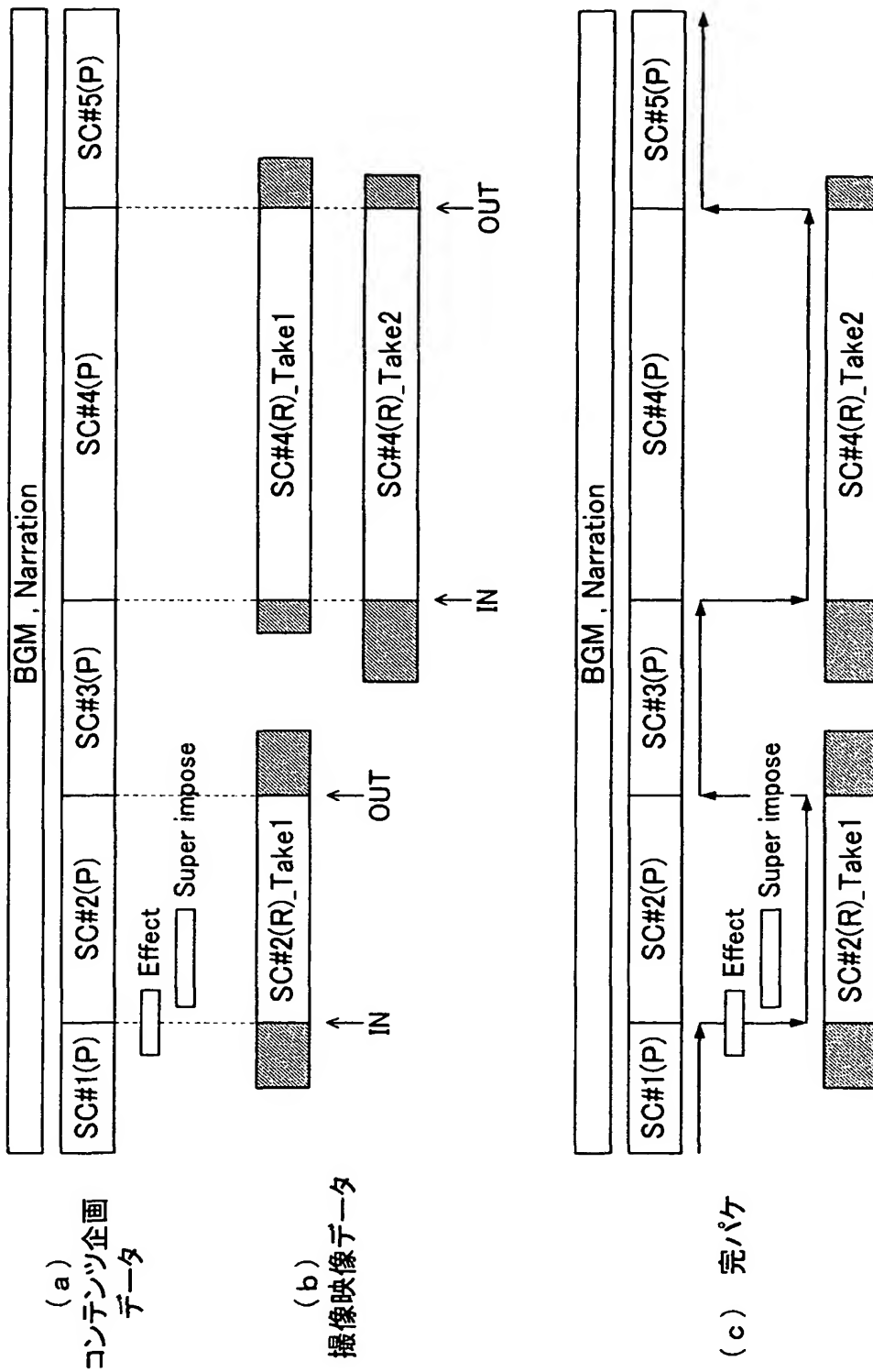
【図 1 2】



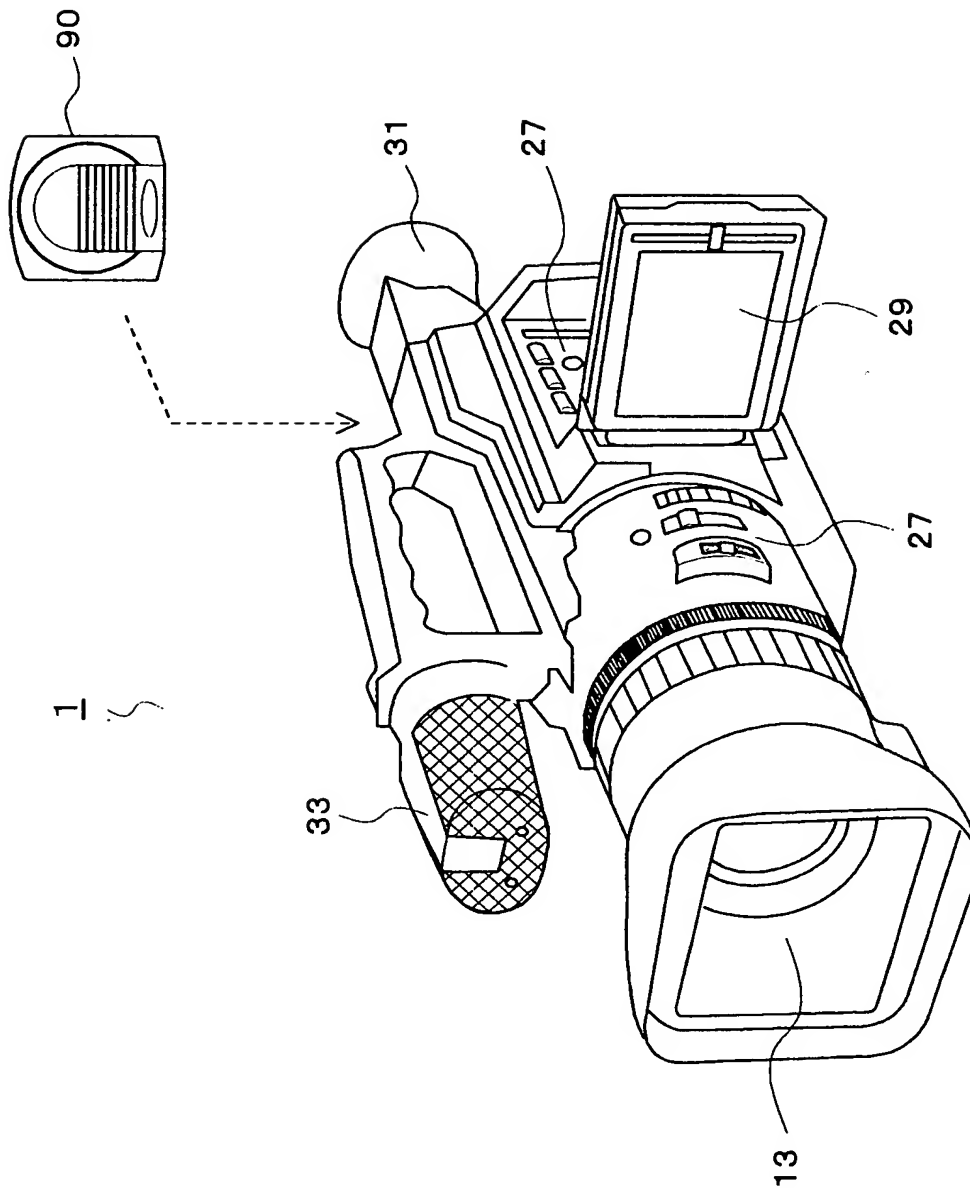
【図 1 3】



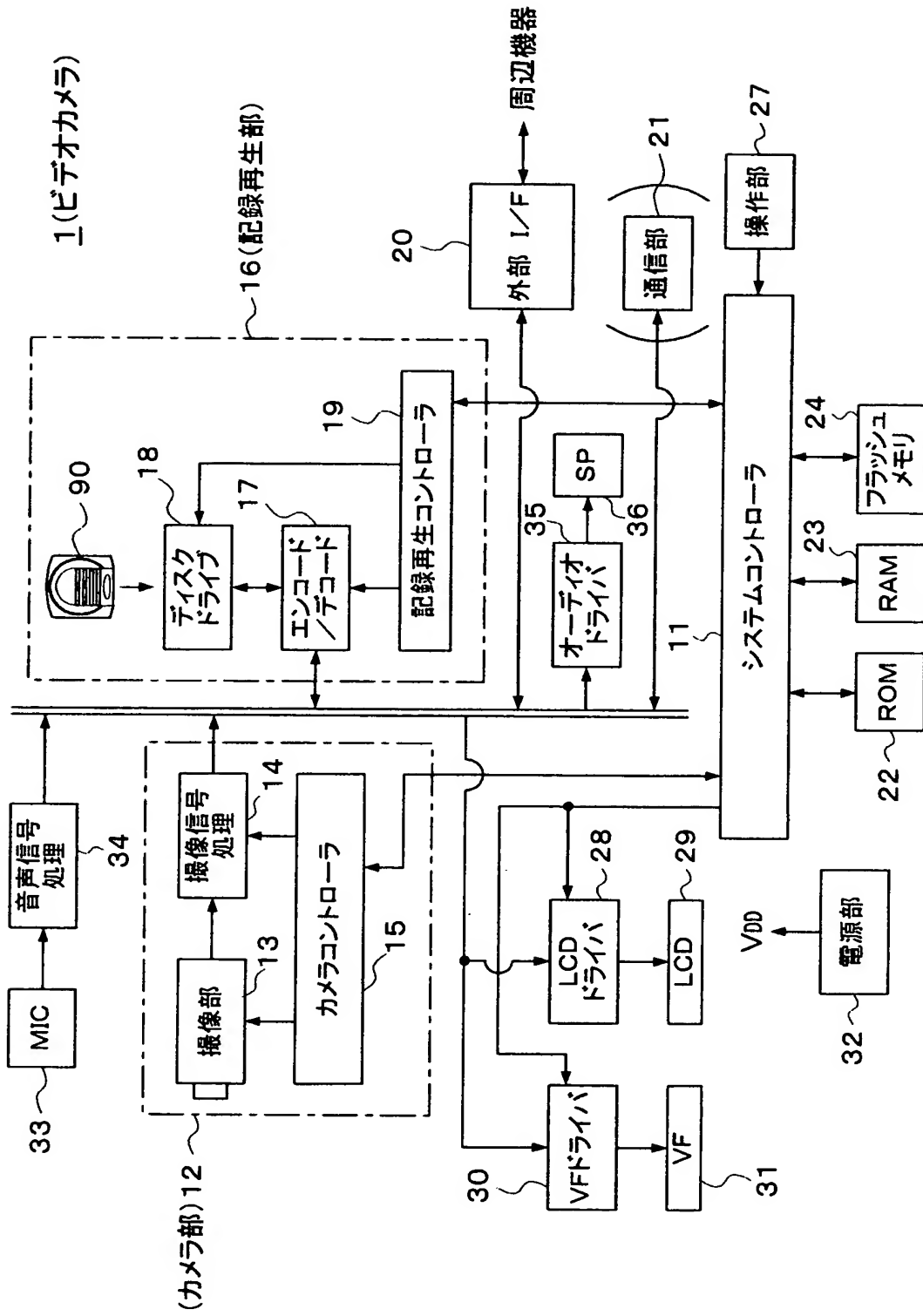
【図 1 4】



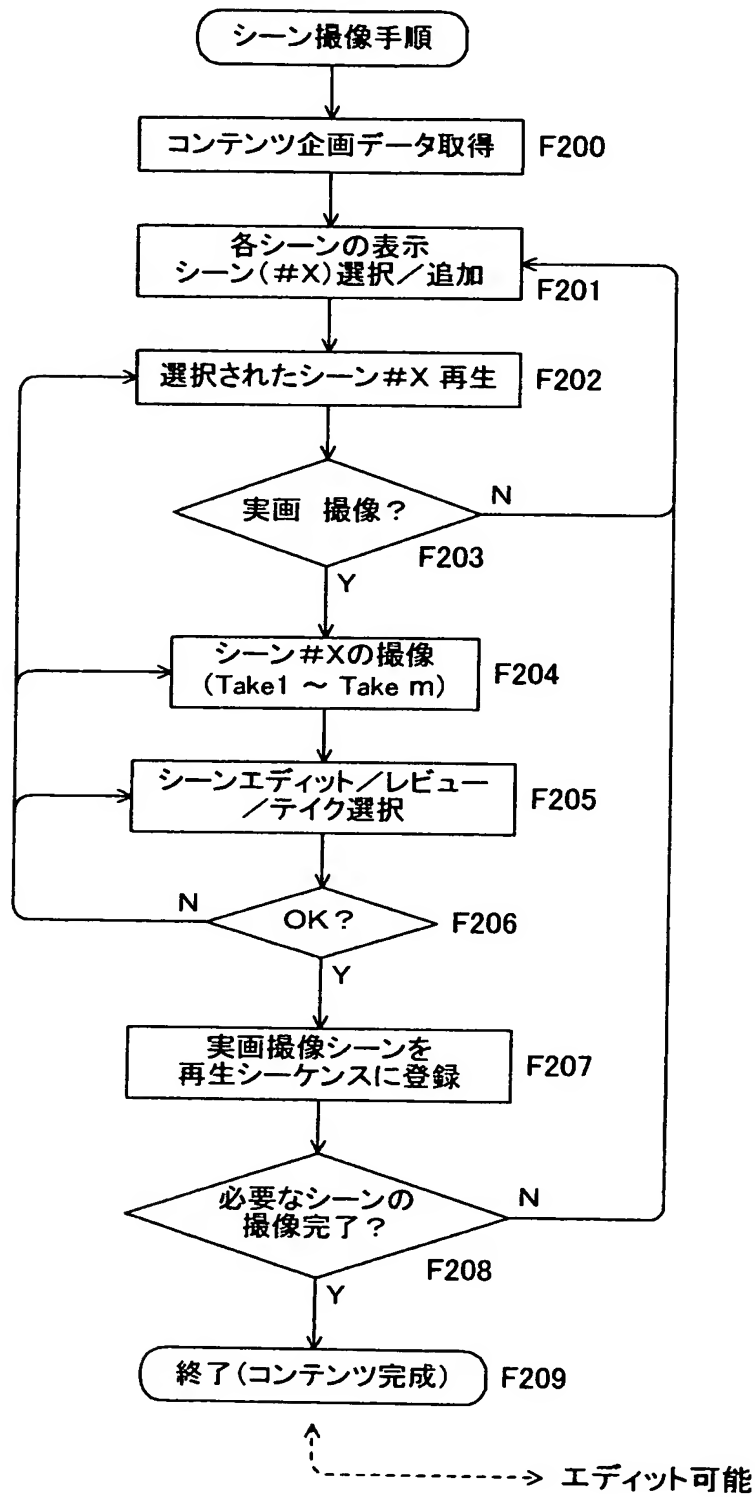
【図15】



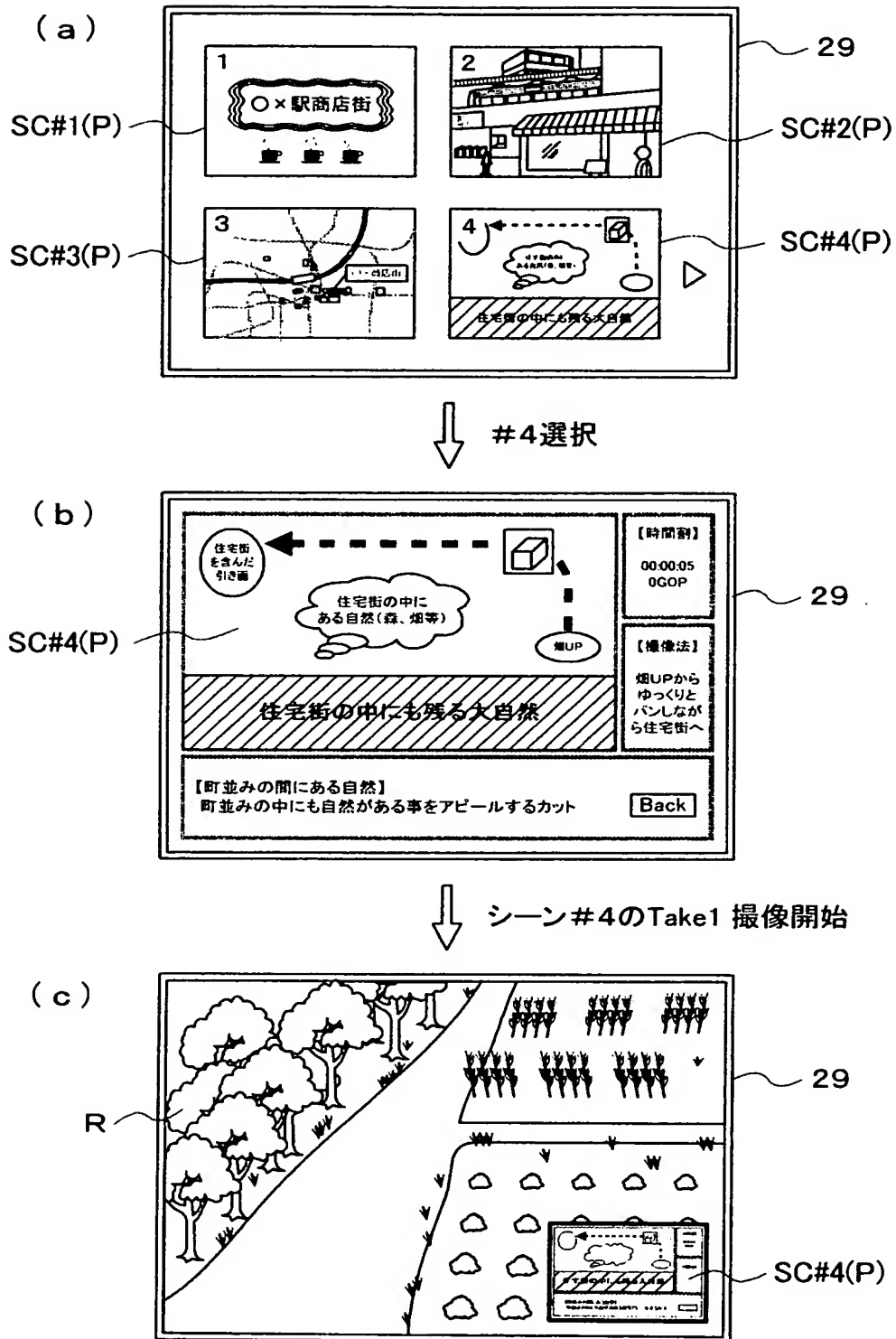
【図16】



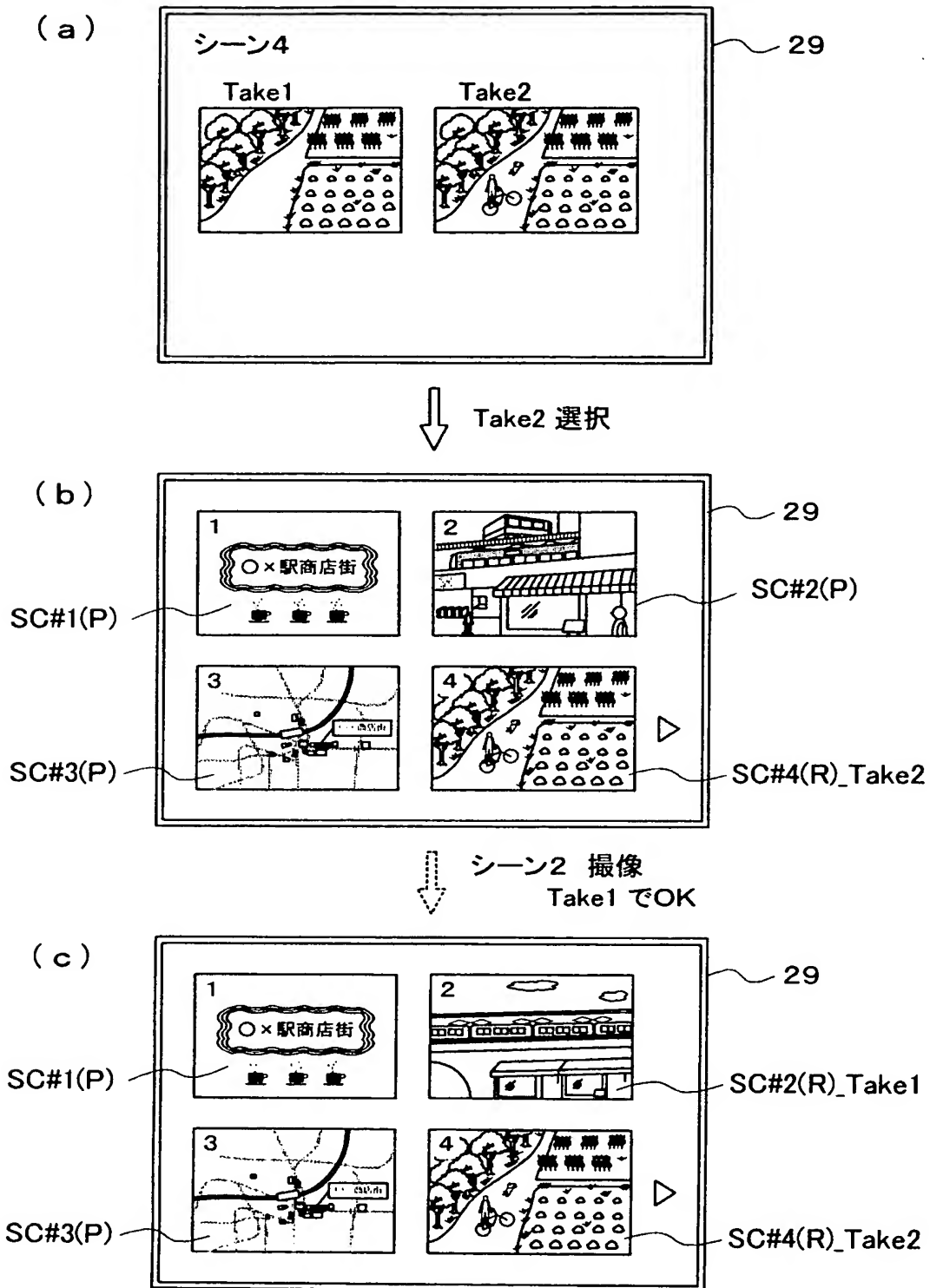
【図 1 7】



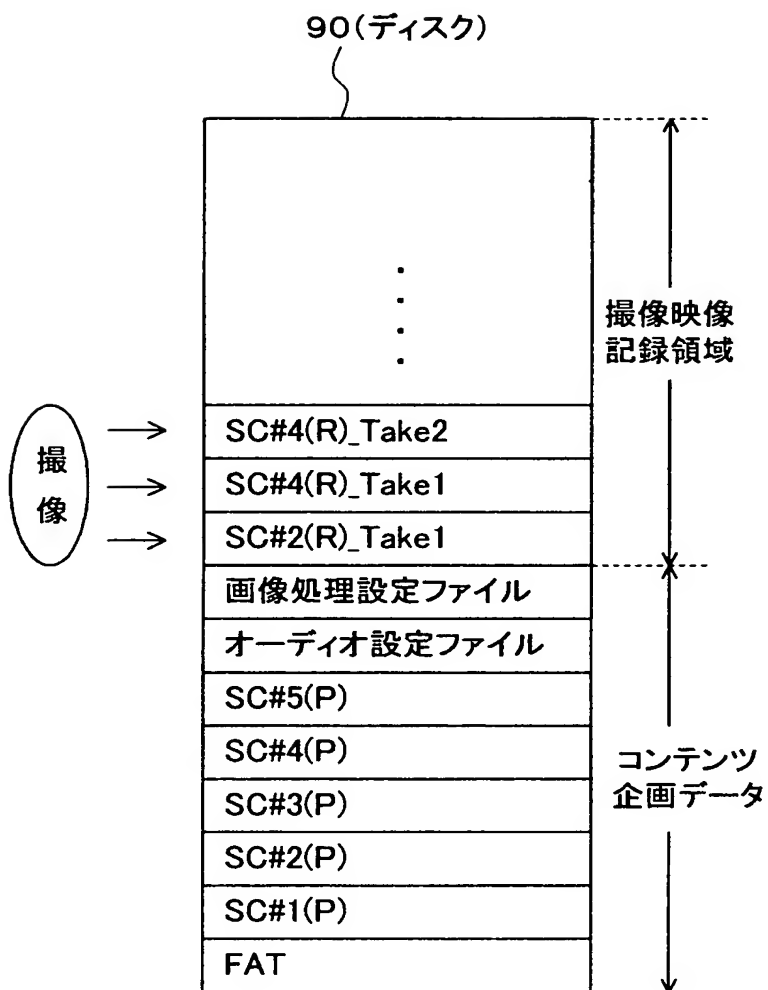
【図18】



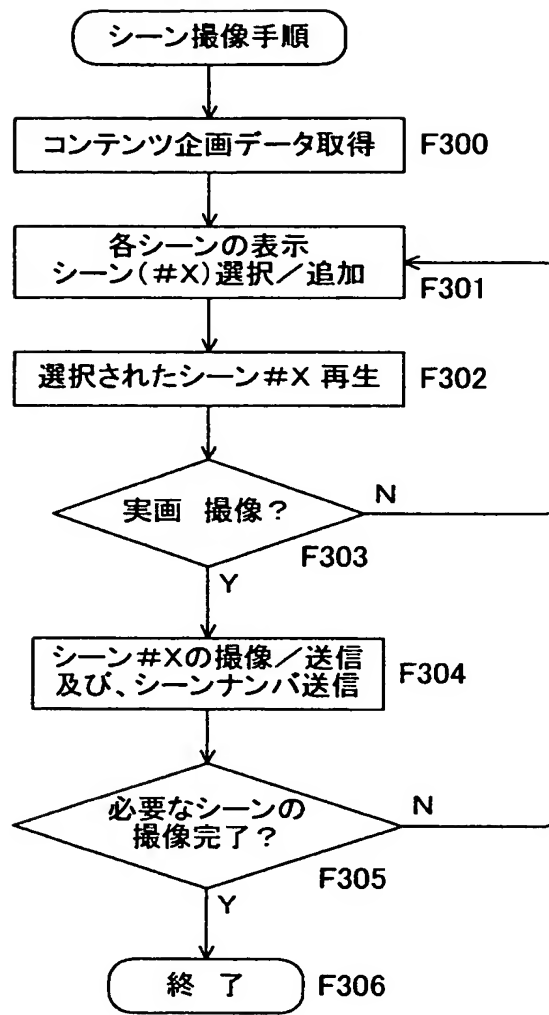
【図19】



【図 2 0】

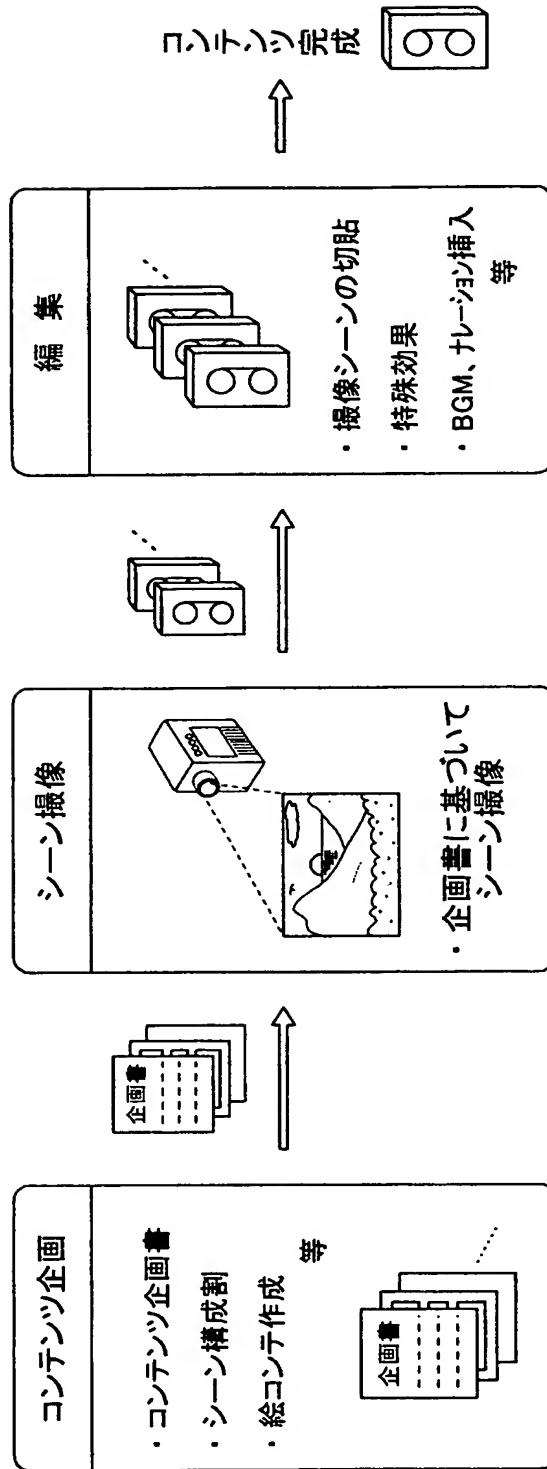


【図 2 1】



【図 22】

従来のコンテンツ製作手順



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 簡易且つ効率的にコンテンツ製作を実行できるようにする。

【解決手段】 コンテンツを構成する複数のシーンによるシーン構成が設定されているテンプレートを選択し、選択したテンプレートに含まれるシーンに対して、既存素材データ又は新規作成データを用いてシーンの内容を設定していくことで、コンテンツ企画データを作成する（S1）。撮像装置では、コンテンツ企画データの内容を表示上で確認しながらシーンを選択し、撮像／記録を行っていく（S2）。記録した撮像映像信号は、コンテンツ企画データのシーン構成に割り当てるようにコンテンツ企画データの管理情報において管理される。これにより必要なシーンの撮像を行った時点で、コンテンツ企画データが完成品のコンテンツとなる（S4）。

【選択図】 図1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2002-184445
受付番号	50200926879
書類名	特許願
担当官	第八担当上席 0097
作成日	平成14年 7月 1日

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】	000002185
【住所又は居所】	東京都品川区北品川6丁目7番35号
【氏名又は名称】	ソニー株式会社

【代理人】

申請人

【識別番号】	100086841
【住所又は居所】	東京都中央区新川1丁目27番8号 新川大原ビル6階
【氏名又は名称】	脇 篤夫

【代理人】

【識別番号】	100114122
【住所又は居所】	東京都中央区新川1丁目27番8号 新川大原ビル6階 脇特許事務所
【氏名又は名称】	鈴木 伸夫

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000002185]

1. 変更年月日 1990年 8月30日
[変更理由] 新規登録
住 所 東京都品川区北品川6丁目7番35号
氏 名 ソニー株式会社